SQUARE BRAND

スーパーファミコン

ロマンシング サ・ガ 徹底攻略編

NTT出版

SUPER Famicom

Romancing SaGa
ロマンシング サ・ガ

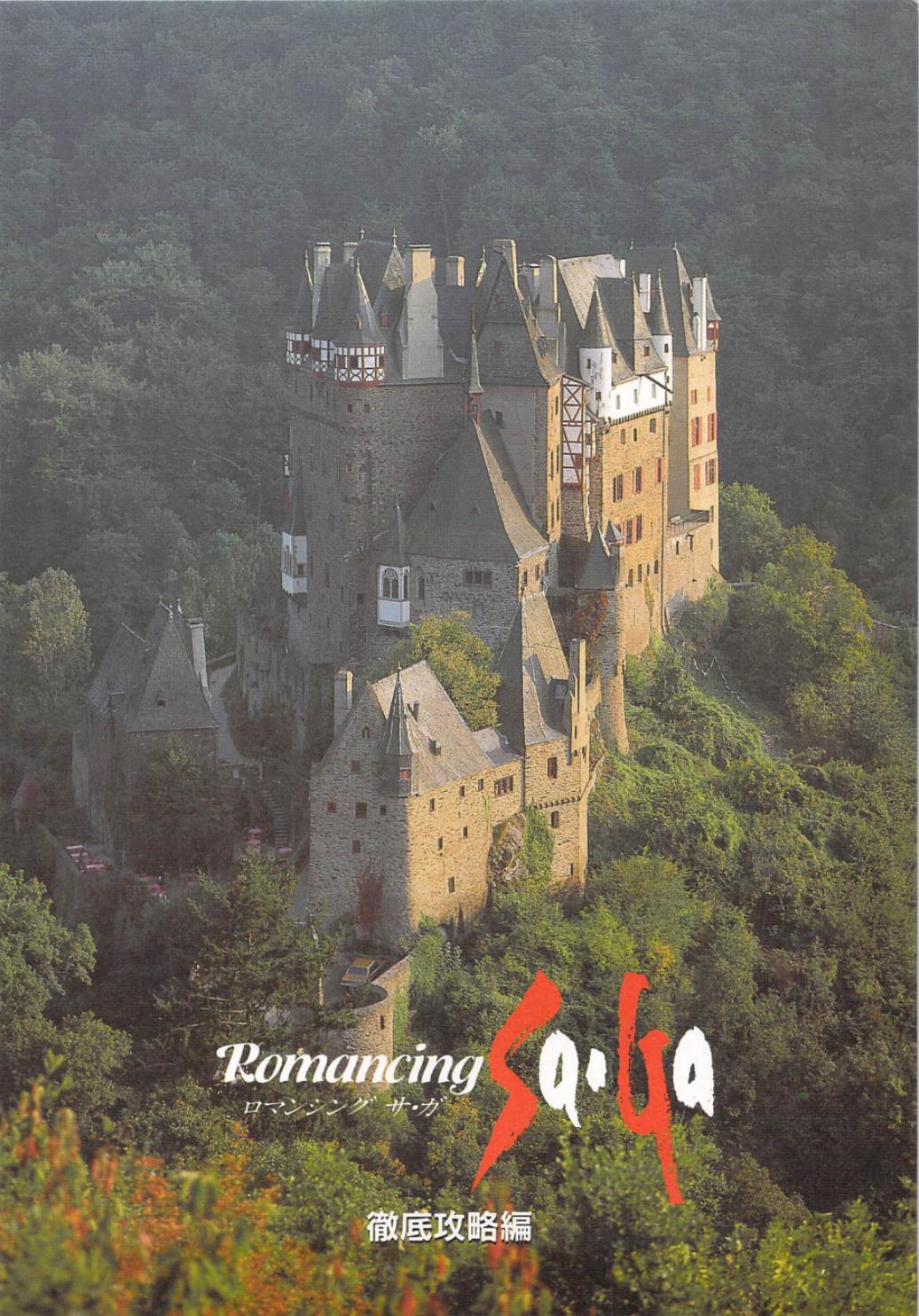
徹底攻略編

SQUARE BRAND

フリーシナリオシステムを導入した、全く新しいタイプのRPGが完成した。その名は『ロマンシング サ・ガ』。感動的な、しかも毎回異なるストーリーを、すべてプレイヤーの手で創り上げることができる。スクウェアブランドのもと、オフィシャルガイドブックとして製作された本書は、必ずやその道しるべとなることだろう。

定価750円
(本体728円)

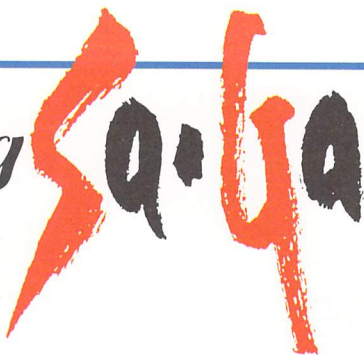
NTT出版 ISBN4-87188-152-0 C0276 P750E

NTT出版 ISBN4-87188-152-0 C0276

Romancing SaGa
ロマンシング サ・ガ

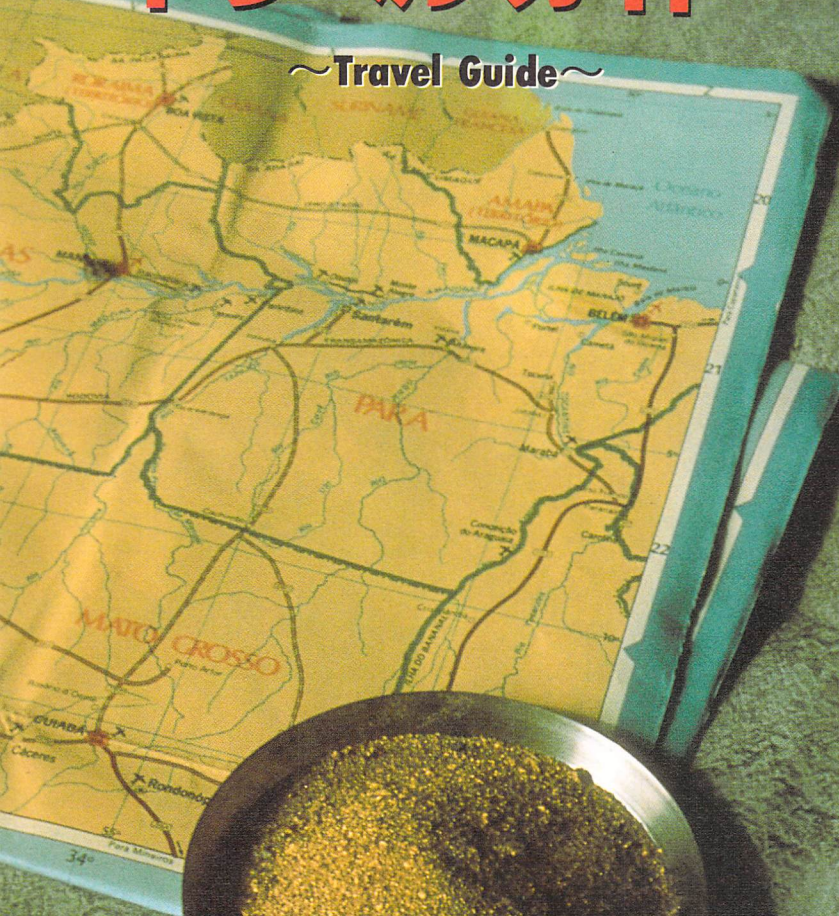
徹底攻略編

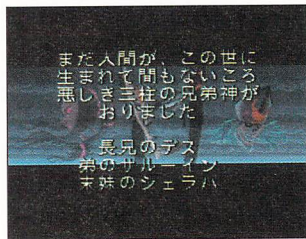
PROLOGUE ●

かつて神々が争った
天は裂け、地は割れ、海は渇き
生ある者のほとんどが息絶えようとしていた
そして一人の勇者の命と引きかえに
正しき神は邪なる神を封じ、闘いは終わりを告げた
神の力を秘めた不思議な石の物語は
言い伝えの中の存在となり、人々から忘れ去られていた
長い年月を経て
邪なる神が甦りの時をまさに窺っている
今、運命の石を手に立ち上がれ
光の血を受け継ぐ者達よ

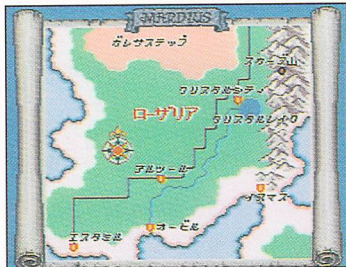
Romancing Sa・Ga
ロマンシング サ・ガ

CONTENTS

プロローグ……2
トラベルガイド……5
●ロマンシング サ・ガはここが見どころだ!!……6
●とじ込みマップ＆リスト……9
●ゲームの進み方……17
タウンガイド……23
●フロンティア……24
●クジャラート……26
●ローザリア……30
●ローザリア北部……40
●騎士団領……46
●バルハラント……52
●バファル……54
●サンゴ海……64
●アロン島……66
●リガウ島……70
Extra Data・1▶系統別術法屋一覧……72
イベントガイド……73
●フロンティア……74
●クジャラート……80
●ローザリア……83
●ローザリア北部……89
●騎士団領……94
●バルハラント……97
●バファル……99
●サンゴ海……110
●アロン島……111
●リガウ島……114
Extra Data・2▶デステニィストーン所在一覧……117
INDEX……118

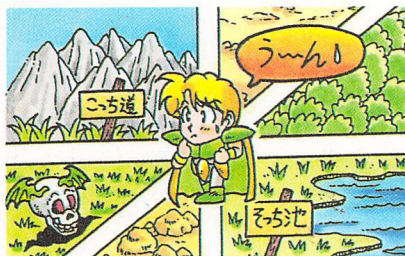
トラベル ガイド
~Travel Guide~
MACAPA
BELEM
Santarém
PARA
MATO GROSSO
CUIABA
Cáceres
Oceano
Atlântico

ロマンシング サ・ガはここが見どころだ!!

『ロマンシング サ・ガ』のユニークな魅力を紹介しよう。世界の設定やゲームのシステム、戦闘シーンなど、いたるところに新鮮な驚きがいっぱいだ。その中から、シナリオとイベント、そして戦闘に絞って解説していこう。行動を自由に選択することができるシステムと、経験値の概念を持たない戦闘は『ロマンシング サ・ガ』のプレイヤーにとって一番の見どころだぞ。

⬅デモ画面のストーリーは、ゲームの重要な要素。しかし、『ロマンシング サ・ガ』のゲーム世界はさらに広大なスケールを持っている。

ストーリー運びはプレイヤーしだい

⬅主人公以外のキャラクターも、自分なりに行動している。旅の途中で偶然出会う、なんてこともありうるのだ。

⬅マップに表示が出ている場所には、いつでも自由に行くことができる。場所ごとに多様なイベントが起きるぞ。

『ロマンシング サ・ガ』にはストーリーがない。もっと正確に表現すると、決まりきった一本道のストーリーは存在しないのだ。だから、オープニングからエンディングまで、イベントをクリアしていく順番も決まってはいない。プレイヤー自身が「次はこの町に行ってみよう」と決めたり、「今度はこのダンジョンをクリアしよう」と選択したりすることになる。行く場所や、とる行動によって発生するイベントが変わってくるので、プレイヤーの数だけ違ったストーリーが作られていく。

ゲーム開始時に選択できる主人公は8人。それぞれ違う地点からスタートし、全世界を巡りながらさまざまなイベントを経験していく。そして、同じ主人公でスタートしても選ぶ道を変えればストーリーは異なったものになるわけだ。プレイヤーが思う通りに自由に旅をして、その進んできた足跡がストーリーになっていく。プレイヤーの意志によって自由に変化するストーリーこそ、『ロマンシング サ・ガ』の最大の特徴であり、いちばんの楽しみだといえる。

行動にわずらわしい制約はない！

『ロマンシング サ・ガ』のイベント進行には、このイベントをクリアしなければ絶対に先へ進めない、というような制限はほとんどない。イベントをどんな順番でクリアするかも自由だし、それどころかクリアしなくてもかまわないのだ。どんな選択をしても、ゲーム進行に障害が出る心配は皆無だぞ。

情報を聞いたり、イベントをクリアすると行くことのできる場所が増える。しかし必ずそこに行かねばならないということはない。現実の旅行と同じで、何でも自分で決めていいのだ。

たとえば…

ゲーム中に、キャラの行動を選択する場面がよく出てくる。普通は一番理屈に合った道を選ぶことになるけれど、とんでもない選択をしてもちゃんとゲームが進むぞ。予想もしなかった展開になる場合もある。

⬅ボスキャラらしい相手に会ったら、やっぱり正々堂々と戦いを挑むのが普通の対処法だ。

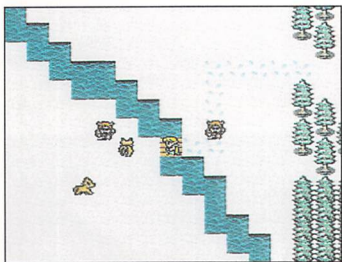
⬅うまく交渉して話をつけることだって可能。新しいイベントが発生する場合も少なくない。

最終目的は一定不変

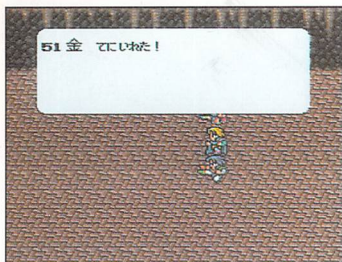
何をしてもかまわない、というのが『ロマンシング サ・ガ』の長所だが、逆に言うと何をしたらいいのかわかりにくいかも知れない。でも心配する必要はない。どんな進み方をしても、最後には同じ目的地に必ずたどり着くことができるようになっているのだ。進み方が違っても、エンディングが違ってしまうことはない。冒険を続けていけば自然に最終目的地が見えてくるから、安心してプレイしていればいいぞ。

▶ユニークな戦闘システム

●敵の姿が見えるのだ

敵との戦闘で一番目立つのが、フィールド画面上に敵の姿が表示される点だ。動き回っている敵とぶつかると、戦闘画面に切り替わる。弱っているときは戦闘を避けて逃げ回れるわけ。

⬅フィールドでは1匹の敵だが、戦闘に入るとたいていは何匹かのパーティー。主人公側と同じことだね。

●経験値はない!

『ロマンシング サ・ガ』にはキャラクターのレベルが存在しない。レベルアップではなく下で説明するようにステータスが上がって成長していくので、当然経験値もいっさい存在しない。

⬅戦闘で手に入るのは金だけ。9999以上は持てない。道具屋などで物を売って、ジュエルと替えてもらおう。

●ステータスが上がっていく

戦闘が終わると、キャラクターの『体力』『腕力』などのステータスがそれぞれ独立して上がっていく。戦闘から逃げ出しても、『素早さ』のステータスが上がったりするぞ。

●使った武器は熟練度アップ

武器には熟練度が設定されている。戦闘で使うとレベルが上がっていき、強力な必殺技が使えるようになるのだ。また、キャラの腕力が上がれば攻撃力もどんどん強くなっていくぞ。

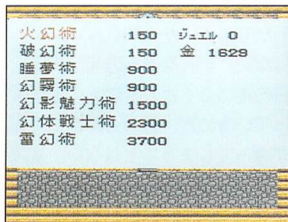
⬅最初のうちは必殺技が使えない。敵1体を攻撃することしかできないし、攻撃力も弱くて苦労させられる。

レベルが上がれば

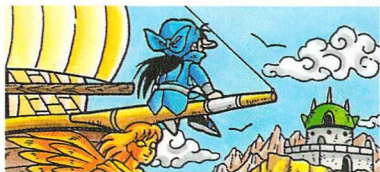
⬅最大4種類の必殺技が使えるようになる。強い武器を買っても、レベルアップさせた武器は捨てちゃダメだぞ。

●術法も熟練度が上がる

体力回復や攻撃補助など、多彩な効力を持つ術法。術法も使えば使うほど熟練度が上がっていくぞ。レベルはないが、MPの最大値が増えて強力な術法をバリバリ使えるようになるのだ。

術法	価格		
火幻術	150	ジュエル	0
破幻術	150	金	1629
睡夢術	900		
幻霧術	900		
幻影魅力術	1500		
幻体戦士術	2300		
雷幻術	3700		

⬅術法は術法屋で金を払って覚える。MPをできる限り増やしておかないと、強力な術法を買ってもMPの消費量が多すぎて1回ぐらいしか使えないのだ。

全エリアリスト ▶Area List

マルディアス全土を10のエリアに分けてみた。マップのつながりによる分類のため、実際の大陸名や各国名と一致しない場合もあるので注意してほしい。地域No.と町などの記号は全ページ共通。

❶フロンティア
開拓者が最近になって移住した新しいエリア。未開の森などが多いせいか、奥地に行くとモンスターの住むダンジョンが多く見られる。
❶-A●ウエストエンド➡P.24

❷クジャラート
西方民族のクジャル人が作った国。その勢力範囲は北エスタミルまで拡大しており、ローザリアを密かに狙っているとも言われている。
❷-A●タルミッタ➡P.26
❷-B●南エスタミル➡P.28

❸ローザリア
マルディアスで最も人口の多い中心地域。首都はクリスタルシティだが、ゆくゆくはガレサステップ以北を支配しようとしている。
❸-A●北エスタミル➡P.30
❸-B●オービル➡P.32
❸-C●アルツール➡P.34
❸-D●クリスタルシティ➡P.36
❸-E●イスマス➡P.38

❹ローザリア北部
ステップ、砂漠、熱帯雨林と様々な気候の入り交じった地域。人工密度は低く、交通の便もあまり良くない。少数民族が住んでいる。
❹-A●ガレサステップ➡P.40
❹-B●ウロ➡P.42
❹-C●ノースポイント➡P.44

❺騎士団領
比較的古くから開けた地域。以前は確固たる騎士道精神のもとで1つにまとまっていたが、最近はその支配がゆらぎつつあるようだ。
❺-A●ミルザブール➡P.46
❺-B●バイゼルハイム➡P.48
❺-C●オイゲンシュタット➡P.50

❻バルハラント
ほぼ一年中雪に覆われた厳寒の地。バルハル族と呼ばれる少数民族が細々と暮らしている。村の規模も小さく、モンスターも生息する。
❻-A●ガトの村➡P.52

❼バファル
かつてはマルディアス最大の領土を誇ったが、近年衰退ぎみの国である。気候はおおむね穏やかだが、高原や森にはモンスターも住む。
❼-A●ローバーン➡P.54
❼-B●ブルエーレ➡P.56
❼-C●ゴールドマイン➡P.58
❼-D●メルビル➡P.60
❼-E●迷いの森➡P.62

❽サンゴ海
美しいサンゴに覆われた島々からなる地域。大部分が海域であり、島のほとんどはパイレーツコーストを拠点とする海賊の支配下だ。
❽-A●パイレーツコースト➡P.64

❾アロン島
全体の8割以上をジャングルが占める島。ゲッコ族というトカゲ人間が住んでいる島でもある。町を海賊が襲うこともあるらしい。
❾-A●ウェイプ➡P.66
❾-B●ゴドンゴ➡P.68

❿リガウ島
島の中央部は広大な草原、南部は険しい火山のある未開の土地だ。かつてはバファル帝国の領土だったが、現在は完全に独立している。
❿-A●ジェルトン➡P.70

MARDIUS WORLD MAP

ローザリア北部
❹-B●ウロ
❹-A ガレサステップ
❶-A ウエストエンド
フロンティア
❸-D●クリスタルシティ
❸-C●アルツール
❸-E イスマス
ローザリア
❸-A 北エスタミル
❸-B オービル
❼-A ローバーン
❷-B●南エスタミル
❷-A タルミッタ
❺-A ミルザブール
❼-B ブルエーレ
クジャラート
騎士団領
❺-B●バイゼルハイム
バファル
❺-C●オイゲンシュタット
バルハラント
❻-A ガトの村

城・町リスト
▶Castle & Town List

ゲーム中に登場する城・町などを写真付きで簡単に紹介しよう。なお図の赤矢印はマップ上またはフィールドを歩いて移動できることを、青矢印は船で行けることをそれぞれ表す。

海路

陸路

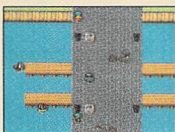
❾-B ゴドンゴ

アロン島の北側にある。町の周辺はほとんどがジャングルか湿地帯だ。ジャングルの内部についての情報や、アロン島のもう1つの町ウェイプについての情報が聞ける。ゲッコ族と人間が共存している町としてもたいへん有名だ。

❽-A パイレーツコースト
ホーク●Start

サンゴ海の西岸にある。その名が示すように、マルディアス全土をまたにかける海賊たちの本拠地だ。ブッチャーという海賊が町を仕切っているが、その汚ないやり方に反発する者も少なくない。なお陸から歩いて行くことはできない。

❾-A ウェイプ

アロン島南の海に面している町。ゴドンゴの情報も聞ける。サンゴ海に近いせいか、過去何度となく海賊の襲撃を受けたので、今は厳重な見張りが付いている。しかし一方では、悪どい海賊ブッチャーの息のかかった店もあるらしい。

❼-D メルビル

バファル帝国の首都であり、世界中でただ1つの図書館が建つ。町の西には光の神エロールの神殿があるが、邪神サルーインの信徒たちが地下にもぐって活動している町でもある。かつて領土であった島々への船も出ているが料金は高い。

❿-A ジェルトン
グレイ●Start

リガウ島にあるただ1つの町。島の中央の草原には何か貴重な財宝があるという噂で、一獲千金を夢見る冒険者が後を絶たない。また、島南部のトマエ火山探検の拠点にもなっている。メルビルからの船が島への唯一の交通手段だ。

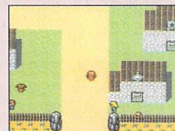
❼-E 迷いの森
クローディア●Start

中に入り込もうとしても木々が邪魔をして、いつのまにか外へ出てしまう不思議な森。オウルという魔女が守っていると世間では言われている。オウルに育てられたクローディアが動物たちと平和に暮らしており、店などはない。

❹-C ノースポイント

名前の通り大陸の最北端に位置している。ウエストエンドまで続くニューロードの基点になっているが、それほど大きい町ではない。気候が高温多湿のゴドンゴに近いためか、ゲッコ族の姿を時折見かけることがある。

❹-B ウロ

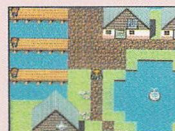
西の砂漠と東の山脈にはさまれた、狭い土地にできた小さな町。もともとはニューロードの宿場町として発達した場所である。なお、クリスタルシティ方面へ抜けるには、モンスターの出るガレサステップを経由しなければならない。

❼-A ローバーン

バファル西部の城塞都市。ローザリアに隣接しているので、兵士たちの警護が厳重だ。バファル帝国皇帝の義弟コルネリオが治めている。帝国の乗っ取りを彼が企んでいるという噂もあり、帝国のスパイがしばしば出没しているらしい。

❸-D クリスタルシティ

ローザリア王国の首都で、マルディアス最大の町の1つ。パーティーのメンバーが顔を合わせることも多い。また、南にあるクリスタルレイクは美しい水をたたえている。なお、病気の王に代わって、皇太子ナイトハルトが城を治める。

❼-B ブルエーレ

バファル南西にある。海上交通の重要拠点で、ローザリア、クジャラート、騎士団領のそれぞれへ船が出る。帝国の首都メルビルに直接行くには、モンスターが生息するベイル高原を越えなければならず、陸上交通の便はあまり良くない。

❸-E イスマス
アルベルト●Start

ローザリア王国最南端の城で店や宿屋はない。城主はアルベルトの父ルドルフである。バファル帝国と接しているため、以前から何度となく小競り合いがあった。東にある洞窟にはモンスターが住みついており、討伐隊も出している。

❼-C ゴールドマイン

皇帝の直轄領で、帝国の金庫と金鉱がある。主要産業はもちろん鉱業で、作業員たちの仕事のノルマはかなりきつい。しかし一方では、税金がないので暮らしやすいという住民の声も聞かれる。金鉱の奥へ入るには、皇帝の許可が必要。

下のマップは、左ページを開くと右ページに載っている町が解説してある。全体マップを見ながら町の解説、交通も見られるので、目的地にたどり着くのが簡単だ。使いこなしてスムーズに冒険してほしい。

⑨-B ゴドンゴ
アロン島
④-C ノースポイント
⑨-A●ウェイブ
⑧-A●パイレーツコースト
サンゴ海
⑦-D●メルビル
⑩-A●ジェルトン
⑦-E●迷いの森
リガウ島
⑦-C ゴールドマイン

全イベントリスト ▶Event List

74ページからのイベントガイドに対応した一覧表。左から順にイベントNo.、イベント名、掲載ページ。エリアの順序は全体マップの左から右へ、イベントの順序はほぼエリア別発生順だ。

フロンティア		
1	開拓村の誘拐事件	74
2	モンスター大発生	75
3	『幻』のアメジスト	76
4	バンパイアの復活	77
5	ウエストエンド壊滅	78
6	ジュエルビーストに挑め	79

クジャラート		
7	ハーレム潜入作戦	80
8	水竜の棲む湖	81
9	アサシンギルドを潰せ	82

ローザリア		
10	陥落！　イスマス城	83
11	朽ち果てたイスマス城	84
12	『水』のアクアマリン	85
13	スカーブ山の怪鳥	86
14	アイスソードを持つ男	87
15	魔の島の秘宝	88

ローザリア北部		
16	ナイトハルト登場	89
17	タラール族消失	90
18	地底人を探せ	91
19	オールドキャッスル	92
20	最後に待つ試練	93

騎士団領		
21	騎士団の誇りにかけて	94
22	コンスタンツ誘拐	95
23	テオドールを追って	96

バルハラント		
24	モンスター掃討	97
25	凍りついた城	98

バファル		
26	ゴールドマイン襲撃事件	99
27	サルーインの秘密神殿	100
28	ジャン救出作戦	101
29	グレートピット探検	102
30	皇帝の奇病	103
31	オウルとの死別	104
32	モンスター軍団襲来	105
33	仲間たちとの別れ	106
34	クローディアを守れ	107
35	イナーシーの嵐	108
36	ローバーン脱出	109

サンゴ海		
37	マスク島の決闘	110

アロン島		
38	ゲッコ族の開放	111
39	海賊シルバーの財宝	112
40	ピラミッドの奥へ	113

リガウ島		
41	恐竜世界の財宝	114
42	トマエ火山の迷宮	115
43	冥府	116

マップで位置関係を チャートで交通手段を きちんとつかんでおけ！

④-A ガレサステップ
アイシャ●Start

クリスタルシティの西に広がる大平原。タラール族という遊牧民が小さな村を作っている。北へ行くとカクララム砂漠、北東へ行くとウロの町へ抜けることができるが、モンスターが多いので油断できない。西にはストーンサークルもある。

③-C アルツール

ローザリア中部の町でニューロードが通っている。といっても武器防具屋2軒とパブ、宿屋が各1軒しかなく人通りもない。かつて売っていたと言われる『アイスソード』は値段が非常に高いので、戦士達のあこがれの武器になっている。

②-A タルミッタ

世界最大の湖マラル湖に面し、町の東には太守ハルーンの住むセケト宮殿がある。約100年前にエスタミルを占領するまで、クジャラートの首都だった。現在はすっかりさびれてしまい、マラル湖の主である水竜の祭も行われていない。

①-A ウエストエンド
バーバラ●Start

フロンティアで最も大きい町で、ニューロードの終点でもある。多くの開拓民たちが拠点とし、奥地へと入って行った。まだ開発途上のため、周囲にはかなりの数のモンスターが生息しており、隣町のタルミッタへ抜けるのも一苦労だ。

③-A 北エスタミル

マップ上ではローザリアにあるが、100年ほど前に占領されて以来クジャラートの首都である。首長アフマドの宮殿は町の東に、愛の女神アムトの神殿は西にある。各地への船も出ているが、南エスタミルへは地下水道経由でも行ける。

②-B 南エスタミル
ジャミル●Start

海によって南北に分かれているが、現在のクジャラートの首都だ。北エスタミルに比べて治安が悪く、追いはぎや奴隷商人、金をせびる浮浪児たちが幅を利かせている。北エスタミルからは船が安全だが、船賃がなければ下水道経由で。

⑥-A ガトの村
シフ●Start

『ガトの村』というのは正式名称でなく、マップ上にも表示されない。バルハラントに入ったら、東のほうへ歩いて行くと見えてくる。モンスターがうようよいる雪原を横切らなくてはならず、他のエリアや町からは全く孤立している。

③-B オービル

ローザリア南部の小さな港湾都市。バファルと騎士団領からの船便が集まってきており、交通の要所となっている。しかし付近の海は、船がよく難破することでも知られている。魔の島が船を引き寄せているというもっぱらの噂だ。

⑤-B バイゼルハイム

位置的にはミルザブールとオイゲンシュタットのちょうど中間の町。騎士団付きの魔術士フラーマが治めている。騎士団領でパブがあるのはここ1か所だけだが、飲酒の習慣が騎士道精神に合わないためか、ただの道具屋になっている。

⑤-C オイゲンシュタット

騎士団領最南端の城下町。『騎士団の盾』の異名を持つオイゲン公ハインリヒの居城が町の中央にある。他の騎士団領の町と同じでパブはなく、他の店もあまり充実しているとは言えない。南に行く道はバルハラントへと通じている。

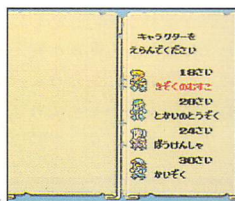
⑤-A ミルザブール

騎士団領の首都。伝説の勇者ミルザからその名を取っている。城主テオドールは『騎士団の剣』と呼ばれているほどの、騎士団精神に溢れる実直な男だ。騎士団領唯一の港からは、バファル、クジャラート、ローザリアへの船が出る。

ゲームの進み方

実際のゲーム進行を、ゲームスタート時から順を追って見てみよう。最初に主人公となるキャラクターを選び、ステータスを決定する。それから最初のイベントが発生して、敵と戦いながらイベントをクリア。新しい展開が起こり、やがてパーティーの人数が増えていく、という順番で考えるとわかりやすい。ゲームを始める時や途中で行きづまった時に参考にしてくれ。

1 キャラクターメイキング

8人のキャラの中から、主人公を選ぶ。スタート時の条件がそれぞれ異なるので、キャラによっては比較的楽に進めたり、少々困難だったりするぞ。キャラを決定すると、名前の入力画面になる。『ジャミル』などの名前は、パーティーキャラとして後から加わる時のもの。自由に変えよう。

⬅ストーリーの中心になる人物を決める大切な作業だ。

男

アルベルト

スタート地点…イスマス城
最初から4人のパーティーで戦えるので、初期の戦闘で全滅したくない人におすすめだ。HPはあまり高くないが、成長していくスピードは速い。

ジャミル

スタート地点…南エスタミル
初期の強さは中ぐらいだ。ジャミルの出会うイベントはかなりユニークだし、戦闘でも苦戦する場面が多い。波乱の多いストーリーが楽しめるぞ。

グレイ

スタート地点…ジェルトン
強力なキャラで、パーティーの人数も多いのだ。アルベルトと同じく初心者向けだが、最初に強い分だけステータスの成長が遅い欠点もある。

ホーク

スタート地点…サンゴ海
HPがかなり高く、力も強い。2人パーティーでいくつかのイベントをクリアすることになるが、相棒のゲラ=ハも強いから楽に進めるだろう。

女

アイシャ

スタート地点…ガレサステップ
スタート時点では、最も弱いキャラだ。初めのイベントもかなり風変わりなので、RPGに自信がある人や、一度ゲームをクリアした人に最適。

クローディア

スタート地点…迷いの森
仲間の数が多いので、戦闘が非常に楽だ。ゲーム中盤ではドラマチックなストーリー展開が待っているので、その意味でも初心者に向いている。

バーバラ

スタート地点…ウエストエンド
最初から行ける場所やイベントが多くて迷いそうになる。逆に言えば、どこで何をしても自由なシステムを目いっぱい楽しめるキャラだといえる。

シフ

スタート地点…バルハラント
最初は1人だが女戦士だけあって強く、戦闘で困ることはない。すぐに他のメインキャラが1人加わるので、ストーリーもスムーズに展開するぞ。

▼両親の職業で、スタート時のステータスが決まる

キャラクターを選んで名前をつけたら、こんどはキャラの両親の職業を決める画面になる。なぜ、本人とは直接関係ないことまで決めるのかというと、この作業でキャラクターの初期状態を決めているのだ。職業の組み合わせを変えることで、同じキャラクターでもステータスがガラリと変わってしまう。さらに、持っている武器の種類が変わる場合もあるし、組み合わせ方によっては最初から術法を覚えているキャラを作ることもできる。もちろん、戦闘で成長させ、新しい武器を買いそろえれば違いはないわけだが、少なくともスタート時には重要だ。

⬆選べる職業は全部で8つ。戦士・聖戦士は戦闘の専門家。シーフ・武闘家は素早く動き、僧侶や占い師は術法が使える。

➡戦士や武闘家を親の職業として選ぶ。武器として『アイアンソード』や『アクス』を持っているぞ。

戦闘に命をかけるキャラだ

ＨＰなど気にせずに、どんどん敵を倒していくのが好きな人は、戦士系の職業を組み合わせよう。武器も威力の大きいものが持てるし、『体力』や『腕力』が高くＨＰの高いキャラができるぞ。武闘家を組み合わせに入れれば、『素早さ』も高い元気いっぱいのキャラクターで冒険を始められるのだ。

➡僧侶や魔術師を両親にすると、最低1つは術法を覚えている。ＨＰが低いので最初は苦戦するかも。

最初から術法が使える

最初から術法をメインにして戦いたい、という人は、僧侶や占い師を両親の職業に選ぼう。最初から術法を覚えていて、『知性』『精神』などのステータスが高いキャラが作れる。ただし、持っている武器は弱いものだし、ＨＰや『体力』のステータスも低い。早めに回復アイテムを使っていこう。

➡両親を魔戦士にすれば、武器も術法も最初から使いこなせる。まんべんなくレベルアップさせよう。

バランスを重視する人向き

戦闘で不安にならないぐらいのＨＰやステータスが欲しいけど、同時に術法も最初から使いたい、という人は魔戦士を中心にして組み合わせよう。魔戦士と聖戦士で組み合わせを作れば、体力が高く術法も使えるキャラができる。ただし、戦闘と術法の両方とも上の2タイプよりは弱くなるぞ

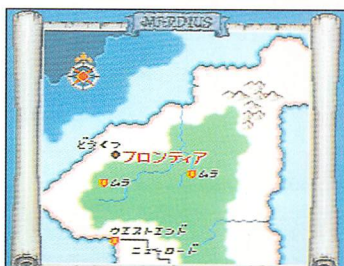
2 イベント発生

キャラクター作りが終わって、ゲームスタートだ。最初に、キャラクターとスタート地点についての紹介が行なわれる。紹介は簡単なものなので、これから何が起きるのかは全くわからないし、どう行動すべきかといったような指示もない。スタートしてから、プレイヤーが自分で歩き回り、人から依頼を受けたり、事件に巻き込まれたりしてストーリーができあがっていく。イベントと呼ばれるこれらの出来事がどのように発生し、進行するのかを見てみよう。

▼人に話しかけて情報を入手する

プレイヤーの意思とは無関係に、強制的に進行してしまい、選択の自由がないようなイベントはほとんど起きることはない。ということは、気づかないでいるといつまでたってもイベントが発生しないことにもなりかねないぞ。多くのイベントは、人々の話を聞くことで情報が得られるようになっている。出会った人全部に話しかけないと、イベントを見逃してしまうかも。

⬅ゲームがスタートしたら、出会った人全員に話しかけて情報を集めること。最初のイベントに必要な情報は、必ずメッセージの中に含まれているに違いないからね。

⬅イベントの種類はさまざまだ。最初に発生するものは比較的簡単だが、厳しい戦いになるものも少なくない。

⬅聞いたことのない地名が出てきたら、マップ画面で確認すること。行ける場所が増えているかもしれないぞ。

▼難しく考える必要はない

ストーリーの流れが決まっていないから、自分で見つけ出さない限りイベントは発生しない。でも、イベントが起きなくて行きづまってしまうようなことはまずありえない。何をすればいいのかわからなかったら、とにかく回りにいる人に何度でも話しかけて、情報を集めよう。また、イベントに取り組んでいる最中でも自由に移動できるので、別のイベントが新たに発生することもある。クリアする順序は決まっていないから、前のイベントを放っておいて新しいイベントに取り組んでもかまわないぞ。プレイヤーの好きなように進んでいけばいいのだ。

⬅ゲームが進んでいくと、一度に複数のイベントが進行することも多くなる。イベントの数は、全体で40を越えるのだ。

➡イベント中に出てくる選択肢も、どれを選ばなければいけないということはない。イベントクリアの方法は一つとは限らないぞ。

戦　闘

イベントを進めていくときに、戦闘は欠かせない。敵を倒さなければクリアできないイベントも多いし、経験値がないとはいってもステータスや武器の熟練度を上げておかなければ、キャラはいつまでたっても弱いままだ。

『ロマンシング サ・ガ』の戦闘システムは独特なもので、まごつく点も多いことだろう。とくに注意の必要な点をとりあげて解説してみる。

▼敵には正面から接触しろ

パーティーは常にフォーメーションを組んで進んでいく。前衛・中衛・後衛にそれぞれ３人分のスペースがあるのだ。正面以外の方向から敵に接触されると、後衛に配置しておいたキャラが前に回らされてしまったり、前衛だったキャラが後ろに下げられて攻撃できなくなったりしてしまう。敵の中を進むときは気をつけよう。

⬅正面を向いて敵に接触すれば、前衛にいたキャラが前列に、中衛は中列、後衛は後列に配置される。作戦が立てやすく、楽に戦えるわけだ。

➡後ろから敵に接触されると、フォーメーションと戦闘画面の配置が完全に逆になる。『前へ出る』『後ろへさがる』コマンドで隊列を整えろ！

⬅画面下の配置図でフォーメーションを決める。左から前衛・中衛・後衛になる。

▼武器の扱い方に注意

戦闘で剣や斧を使用するキャラは、前列にいないと必殺技以外の攻撃ができない。弓を持っているキャラは中列・後列から攻撃すれば、敵の直接攻撃を受けない。武器に合わせて戦おう。

⬅HPの低いキャラには、弓を持たせて中衛・後衛に配置しよう。正面から接触すれば、ほとんどダメージを受ける心配なしに戦闘に参加させられるぞ。

▼セーブ・宿屋を活用する

いつでもどこでもセーブができるから、こまめにセーブしておけば全滅してもすぐにやり直せる。キャラがまだ弱いときに特に役立つのだ。町や村の宿屋では、なんとタダで体力や必殺技の使用回数・ＭＰを完全に回復してくれる。

➡ダンジョンで敵に取りかこまれている状況でも、戦闘に入っていなければセーブすることができるのだ。

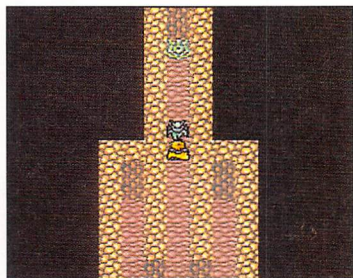
⬅『宿屋』とはいっても宿泊は無料。一文なしでも町までたどり着ければ、フル回復して出発できるわけ。

4 イベントクリア・新たな展開

イベントをクリアする順番は決まっていないが、イベントとイベントの間にはある程度はっきりしたつながりがある。クリアすることで条件が満たされ、新たなイベントが発生するようになるのだ。ストーリー上で深いつながりを持つイベントもあるし、新しいイベントにスムーズに移れればゲームももっと楽しくなる。イベントの終了と次への展開を紹介してみよう。

▼クリアの方法はさまざまだ

設定されている目的を達成すると、イベントをクリアしたことになる。アイテムを入手する、ダンジョンから脱出するなど、目的となることはイベントによって異なっていることに注意しよう。たとえば、アイテムを入手するのが目的のイベントでは敵を全滅させる必要はない。アイテムを守っているボスの場所まで行ければ、全部の敵と戦わなくてもボスを倒してイベントをクリアできるのだ。

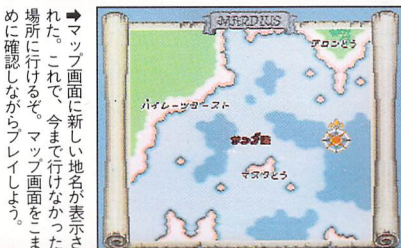
どういう形でイベントをクリアするかを、選択肢で決定する場合もある。選択によって、その後の展開が大きく変化することが多いぞ。

⬅フィールド画面で、動き回らない敵がボス。強すぎると思ったら、外に出て戦闘を重ね、ステータスを上げて再挑戦だ。

⬅ボスキャラと対話ができることもある。うまく交渉すれば、楽にイベントクリアできたり、意外な話が聞けるときも。

▼行ける場所が増える

イベントクリア後の展開で最も重要なのが、新しく行けるようになる地点ができること。新たなイベントが発生し、それについての情報が得られるのだ。クリアすると無条件で行ける場所が増えていることもあるがたいていは誰かのメッセージを聞いて、初めて新しい地点に行けるようになる。特にスタート直後は、行ける場所の数が限られている。イベントをクリアしたら、すぐにマップを確認しよう。町に戻って、以前情報をくれたキャラを中心にもう一度話を聞こう。新しい情報が手に入るかも。

⬆最初に持っているマップには、1つか2つしか地名がないことが多い。当然、行き先は限られている。

⬅強制的にストーリーが進行して、新しい土地にキャラクターを連れていくことも。また、人から新しいマップをもらうイベントも存在する。

➡マップ画面に新しい地名が表示された。これで、今まで行けなかった場所に行けるぞ。マップ画面をこまめに確認しながらプレイしよう。

5 仲間を増やす

スタート時に選択しなかった、残り７人のメインキャラクターはプレイヤーの操作するキャラと同じように世界中を冒険している。彼らと出会い、パーティーに加えることでストーリーが広がりを持つものになるのだ。もちろん、キャラ１人だけ、あるいは最初からパーティーに加わっているサブキャラクターたちだけでもゲームは進むが、最終目的の達成は難しいぞ。

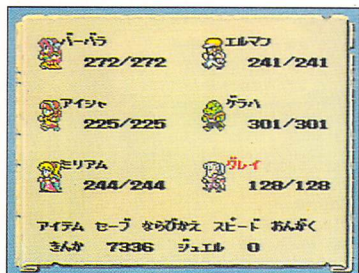
▼町に着いたらパブに寄れ

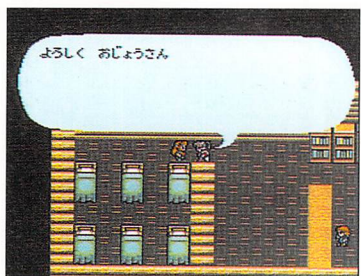
旅を続けているキャラクター達は、町や村のパブでひと休みしていることが多い。町の人と違う姿をしたキャラがパブにいたら話しかけてみよう。パーティーに加えられるキャラなら名乗ってくる。仲間にするか、それとも無視して別れるかを選択することができるのだ。

←新加入のキャラはあまり強くない。HPに注意して成長させる必要がある。

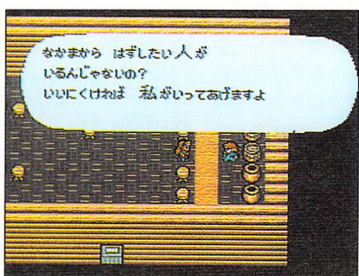
▼仲間はマップを持っている

パーティーの人数が増えたら、セレクトボタンでマップを呼び出し、Ⓛ・Ⓡボタンで手持ちのマップを確認してみよう。パーティーがまだ行っていない地方から来たキャラは、そのエリアのマップを持っているのだ。いろいろなキャラをパーティーに加えれば、マップも広がるぞ。

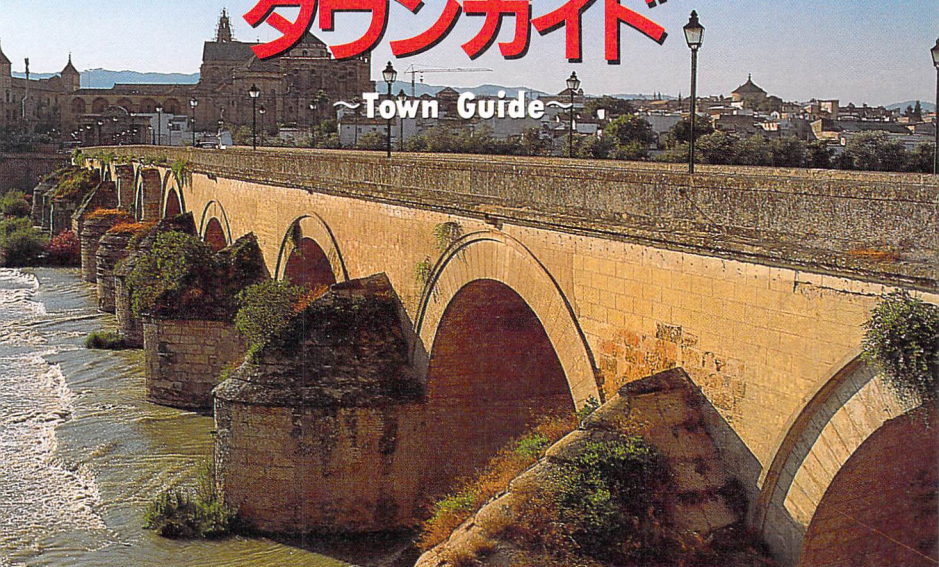
←マップそのものが増える以外にも、新しい地名が表示される場合があるぞ。

▼イベントでも仲間が増える

ストーリーの展開に合わせて、イベントの一部としてパーティーに加入してくるキャラクターもいる。サブキャラクターたちに紹介されて行動をともにすることになったり、牢屋から一緒に脱出したりする時があるのだ。やはり、新しいエリアのマップが手に入る場合がある。

←選択の余地がない場合が多いが、その後の展開が不利になるようなことはない。

▼別れることも必要になる

パーティーの人数は最大６人。６人そろっている状態で、さらに別のキャラを加えたいならパーティーのメンバーを入れ替えることになる。入れ替えはパブでできるのだ。主人に話しかけてパーティーから外すキャラを選ぼう。ミスしたときのために、直前でセーブしておくといい。

←パーティーから外したキャラとは、別の町のパブで再会できることもあるのだ。

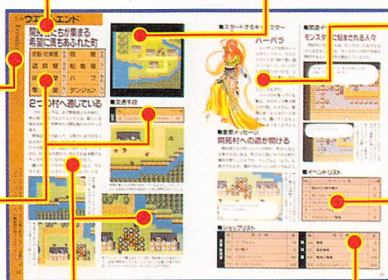
タウンガイド

~Town Guide~

ページの見方

各エリアマップに登場する町・城などを、2ページずつで紹介している。初めて来たときや、次にどこへ行ったら良いかわからなくなったとき、参考にしてほしい。

●町・城の名称、No.
ページで紹介する町・城などの名称とその記号。記号は10～15ページのマップ・リストと共通のものである。

●スタートするキャラ 重要メッセージ 関連イベント
町・城などからスタートするキャラやメッセージ、イベント関係のメッセージなど。プレイヤーが何をすれば良いのかがわかるようになっている。

町・城のマップ

●エリア名
その町・城が属するエリアの英語名と、エリアと町・城の関係を簡単に説明。エリアごとに色わけしてあって一目でわかる。

●イベントリスト
その町・城などで起こるイベント、または関係するメッセージの聞けるイベントの一覧。通しNo.は、16ページのリストと74ページ以降のイベントガイドに対応している。

●データ・交通手段
その町・城などに各種の店があるかどうかの一覧と、他の町等に行く場合の交通手段の一覧。町・城などの中にモンスターの出る洞窟・水路類があるとき、『ダンジョン』の欄が『ある』になっている。

●町・城の様子、変化
町・城などの雰囲気や状況の説明と画面写真。またイベントが進むにつれ様相が変わるときはそれも載せる。

●ショップリスト
町・城にある各種の店と売り物・価格の一覧。アイテムや術法に付いているナンバーは全ページ共通だ。

①-A ウエストエンド

Frontier

開拓者たちが集まる希望に満ちあふれた町

武器・防具屋	ある	宿屋	ある
道具屋	ある	船着場	ない
術法屋	ない	パブ	ある
拳術屋	ない	ダンジョン	ない

2つの村へ通じている

フロンティアは、まだ開発途上の大地だ。中心地であるウエストエンドには、新しい土地を求めて、世界中から開拓者たちがやって来る。

開発途上だけあって、人間がいまだ足をふみ入れたことのない地域も多く、モンスターたちが生息するには絶好の場所となっているのだ。800年もの昔から、今もなお生き続けるモンスターがいるのはそのためだろう。

踊り子バーバラでゲームを始めると、ウエストエンドからストーリーが進んでいくぞ。

ウエストエンドを中心にして、北と北東にある『ムラ』、『洞窟』、『ダンジョン』、『パンパイア』と、行動範囲が徐々に広がっていく。

■交通手段

	No.	地名	ページ数
陸路	②	ニューロードを経てクジャラートへ	26

←村を襲ったモンスターがいるそうだが、町の中にはいないみたい。

➡元気よく走り回ってる子供。スピードが速くて少し話しづらい。

↑開拓者たちの活気が伝わってくるようだ。フロンティアには未知の可能性を秘めた、大きな原野が広がっている。

↑フロンティアで最も栄えている町。開拓者たちが拠点として、土地の開拓をしている。ニューロードを通って南下すれば、クジャラートのタルミッタへ行くことができる。

■スタートするキャラクター

バーバラ

ローザリア北部のノースポイントから、ウエストエンドまで続く長い道、ニューロード。バーバラたち旅芸人の一行は、ニューロードを通り、ウエストエンドにたどりついたところなのだ。

バーバラが乗っている車は、Ⓐボタンで乗り降りが可能。もちろん、普通に歩くよりスピードは速いぞ。襲ってくるモンスターをうまくよけよう。

■重要メッセージ

開拓村への道が開ける

開拓者たちの作った2つの村が、町から北と北東の方向にある。町の人に話しかけると村の場所を聞くことができ、マップ上に『ムラ』と表示されるぞ。場所がわかったら行ってみよう。

←ここまでのイベントクリア状況によって、開ける情報や、ムラへ行ったときに起こるイベントも変わってくる。

■関連イベント

モンスターに悩まされる人々

開拓村に住む人々は、モンスターにおびえながら生活をしている。モンスターが村の子供を誘拐するという事件も発生しているのだ。

↑モンスターが住んでいる洞窟やダンジョンの中に入るときは、『傷薬』を買っておこう。

←モンスターのいる場所は、マップ上で『洞窟』、『ダンジョン』と表示されている所だ。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
1	開拓村の誘拐事件	74
2	モンスター大発生	75
3	『幻』のアメジスト	76
4	バンパイアの復活	77
5	ウエストエンド壊滅	78

■ショップリスト

	No.	売り物	金
武器・防具屋	331	リングメイル	160
	314	皮の帽子	50
	224	バスタードソード	490
	215	ガーラルフレイル	1600

	No.	売り物	金
道具屋	404	傷薬	30
	407	高級傷薬	250
	408	最高の傷薬	2000
	419	リフレッシュドリンク	3000

②-A タルミッタ

Kjaraht

町の東側には、かつての王宮セケト宮殿がある

武器・防具屋	ある	宿屋	ある
道具屋	ある	船着場	ない
術法屋	ある	パブ	ある
拳術屋	ない	ダンジョン	ない

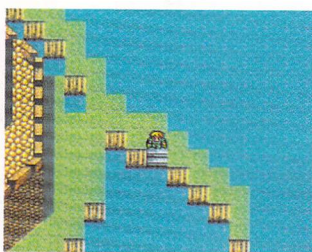
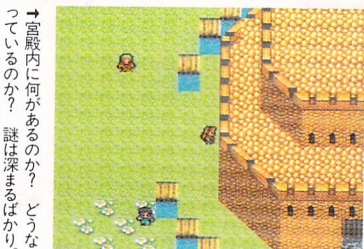
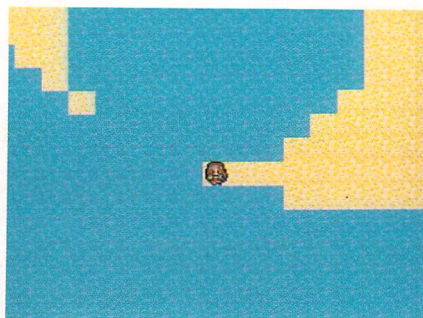
衛兵が城を厳重に警護

マラル湖の湖畔にある美しい町。現在のクジャラートの首都はエスタミルだが、遷都を行う前は、ここタルミッタが首都として栄えていたのだ。

町の東にある巨大なセケト宮殿には、ハルーンという太守が住んでいるらしい。しかし、宮殿の内部へ入ろうとしても、入口を衛兵がガードしているので入ることができない。中にいるハルーンとは、いったいどんなヤツなんだろう。何か秘密があるみたいだぞ。

■交通手段

	No.	地名	ページ数
陸路	②-B	南エスタミル	28
陸路	①	ニューロードを経てフロンティアへ	24

↑派手な生活にあこがれる若者たちは、みんなエスタミルへ行ってしまった。町には老婆の姿を多く見かける。

←東には、湖に入れそうな足場があるが、この時点では入れない。

↑宮殿内に何があるのか？　どうなっているのか？　謎は深まるばかり。

↑町の南にある水辺がマラル湖だ。湖の中には、伝説のモンスター、水竜が住んでいるという。どんなヤツなんだろう。

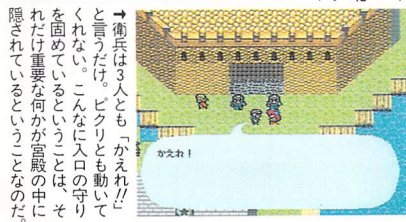
マラル湖畔で生活していた部族、クジャル族によって作られた国。ローザリア王国とは、絶えず小競り合いをくり返している関係だ。

■重要メッセージ

宮殿に住むハルーン

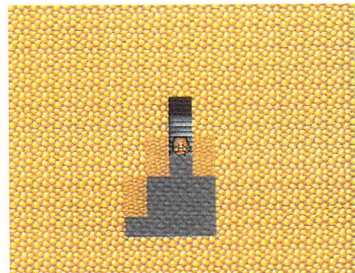
太守ハルーンについては、セケト宮殿にいるという情報しか得られない。宮殿の正面入口には、3人の衛兵が立っているので侵入は不可能だ。どこかに他の入口がないか探してみよう。

➡町の東側に建っているセケト宮殿が、かつての首都タルミッタの面影を残す。現在では、北東のエスタミル王国の国王、アフマドが権力をにぎり、クジャラート全土を治めている。

➡衛兵は3人とも「かえれ!!」と言うだけ。ピクリとも動いてくれない。こんなに入口の守りを固めているということは、それだけ重要な何かが宮殿の中に隠されているということなのだ。

⬅宮殿への入口は湖の中に隠されていて、条件がそろっていないと出現しない。ハルーンは、これからのゲーム展開に関係してくる重要な人物だから、探し出して必ず会っておこう。

■関連イベント

神殿へ侵入、ハルーンに会う

宮殿の右下にある隠し階段から中に入ってハルーンの所へ。ハルーンに会わないとイベントが始まらないぞ。宮殿は2階建てで、1階の部分では兵隊が襲ってくるから注意して進もう。

⬅隠し階段は宮殿内部の牢屋へ通じている。戦闘もあるから『傷薬』を忘れずに。

➡古くから語りつがれている水竜の伝説。かつては〝水竜祭り〟をやっていたらしい。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
8	水竜の棲む湖	81

■ショップリスト

店	No.	売り物	金
武器・防具屋	231	弓	260
	211	大弓	700
	206	ヴェルニーの弓	5170
	325	ハードレザーアーマー	84
道具屋	404	傷薬	30
	419	リフレッシュドリンク	3000
	411	土の素	500
	406	幻の素	500

店	No.	売り物	金
術法屋（水）	509	癒しの水	150
	552	力の水	150
	579	レインコール	250
	554	毒消しの水	250
	515	ウォーターガン	400
	507	油地獄	900
	522	エレメンタル	2300

Kjaraht

大陸一の犯罪都市 盗賊たちが集まっている

施設		施設	
武器・防具屋	ある	宿屋	ある
道具屋	ある	船着場	ある
術法屋	ある	パブ	ある
拳術屋	ない	ダンジョン	ある

地下水道のモンスター

エスタミルの中心には運河が通っていて、北エスタミルと南エスタミルの２つにわかれている。

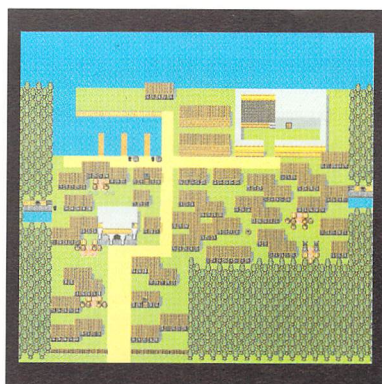
金を巻き上げようと襲ってくる強盗、金をめぐんでくれとねだる少年、人身売買をしている奴隷商人等、南エスタミルは犯罪と貧困の町なのだ。また、町の地下には、エスタミルの北と南を結ぶ水路が通っている。水路内部ではもちろん、モンスターが出現するぞ。

■交通手段

	No.	地名	ページ数
陸路	②-A	タルミッタ	26
	①	ニューロードを経てフロンティアへ	24
	③-A	地下水道を通って北エスタミルへ	30
海路	③-A	北エスタミルから50金	30
	③-A	北エスタミルへ100金	30

↑←物乞いの少年が大勢いる。お腹いっぱい食べさせてやると、何か情報をくれる場合もあるのだ。

←北エスタミル、南エスタミル共に、地下水道への入口がある。水道は、お金稼ぎやレベルアップをするにはもってこいの場所だぞ。

↑地下水道だけでなく、北エスタミルへ渡るには船の便もある。船は、イベントに関係するものもあるので重要だ。

エスタミル、タルミッタの２つの町があり、それぞれがニューロードで結ばれている。南方にあるマラル湖は、世界最大の湖だ。

■スタートするキャラクター

ジャミル

犯罪都市の中で、力強く生きている盗賊ジャミル。同じ盗賊仲間のダウドと共に、財産家の屋敷に忍び込んでは金品を盗むという生活を送っている。

群れることが嫌いな彼は、盗賊ギルドの集団に入ることを断った。そのため、ギルドの暗殺者たちから命を狙われている立場にあるのだ。

■関連イベント

暗殺者との激しい戦い！

複数のイベントが関係してくる町なので、人人の話をしっかり聞いておこう。特に、パブで聞ける情報は重要だぞ。宿屋にも必ず泊まること。

➡宿屋に1泊した夜、なんと暗殺者が襲ってきた。戦闘に勝つことができると、マップ上で移動可能な場所「アサシンギルド」が新たに表示されるようになる。

■イベントリスト

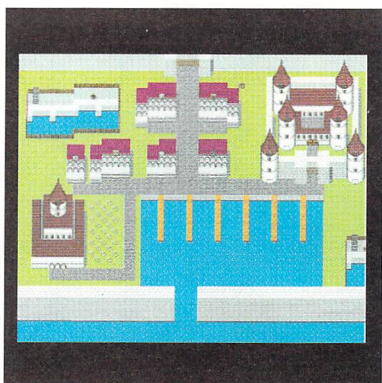
No.	イベント名	ページ数
7	ハーレム潜入作戦	80
8	水竜の棲む湖	81
9	アサシンギルドを潰せ	82

■ショップリスト

	No.	売り物	金
武器・防具屋	213	ガーラルスピア	4300
	217	グレートソード	1330
	305	ヴェルニーアーマー	4000
	312	ガーラルヘルム	3700
武器・防具屋	306	ヴェルニーシールド	1330
	320	スケイルメイル	900
	310	ガーラルアーマー	9999
	308	ヴェルニーヘルム	2400
術法屋（火）	567	ヘルファイア	150
	559	ファイアウエポン	250
	544	セルフバーニング	600
	561	ファイアボール	600
	521	エレメンタル	2300
	560	ファイアウォール	3700
	558	火の鳥	5800

	No.	売り物	金
道具屋	404	傷薬	30
	407	高級傷薬	250
	409	石化を解く	100
	413	万能薬	500
道具屋	403	風の素	500
	405	気の素	500
	414	光の素	500
	417	魔の素	500
術法屋（風）	504	アイスジャベリン	150
	530	コールドウエポン	250
	513	ウインドバリア	600
	519	エレメンタル	2300
	576	ライトニング	3700
	566	ブラッドフローズ	5800
	562	吹雪	9200

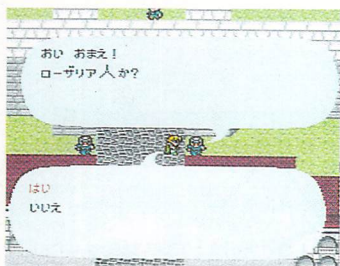
町の豪族アフマドが最高権力者として君臨

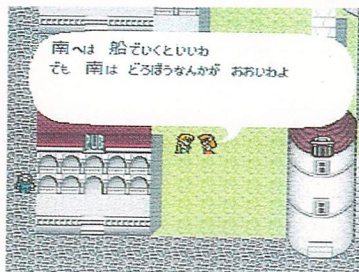
武器・防具屋	ある	宿　屋	ある
道具屋	ある	船着場	ある
術法屋	ある	パブ	ある
拳術屋	ある	ダンジョン	ある

南エスタミルへ通じる道

地下水道によって南エスタミルとつながっている。100年ほど前、クジャラート人に占領されてから、クジャラートの首都として繁栄を続けてきた町だ。

海上貿易が盛んで、大きな港があり、バファル帝国のブルエーレ、騎士団領のミルザブール、そしてクジャラートの南エスタミルへと船で行き来できるようになっている。町の東にアフマドの屋敷、西にアムト神殿がある。

■交通手段

	No.	地　名	ページ数
陸路	③-C	アルツール	34
	③-E	イスマス	38
	③-B	オービル	32
	④-A	ガレサステップ	40
	③-D	クリスルタルシティ	36
	⑦	イスマスを経てバファルへ	54
	②-B	地下水道を通って南エスタミルへ	28
海路	⑦-B	ブルエーレから100金	56
	②-B	南エスタミルから100金	28
	⑤-A	ミルザブールから50金	46
	⑦-B	ブルエーレへ100金	56
	②-B	南エスタミルへ50金	28
	⑤-A	ミルザブールへ50金	46

←兵士に突然質問を受ける。「はい」と答えると、根掘り葉掘りたずねられるぞ。

→船を利用して海上貿易を行い、今では世界一の大都市へと成長した。アイテム類が豊富に売られている。

←南エスタミルは犯罪都市だけど、ここは平和な町。盗賊たちもいない。

約100年前に占領されて以来、クジャラートの首都となっている。ただ、マップ表示上の関係で、エリア名はローザリアにしてある。

■重要メッセージ

パブに新しい仲間が

パブに必ず行こう。バンパイアを倒す方法が聞ける。また、術法が使えるキャラクター、ミリアムをパーティーに加えることもできるぞ。

←ミリアムは、主人公以外で最初から術法が使える唯一のキャラクター。パーティーに加えれば戦闘が楽になる。

→一つの町からいろんな町へ、船便は複数ある。どの船着場がどこの町へつながっているのか、混乱しないように、しっかり確認しておこう。

■関連イベント

アフマドのハーレムはどこだ

アフマドの屋敷の前には兵士が立ちはだかり、中へ入ることができない。アフマドは若い娘をさらい、ハーレムを作っているらしいのだ。

←クジャラートの首長がアフマドだ。しかし、アフマドの屋敷には入れない。中にいるのだろうか。

→アフマドに関する新情報。さっそくアムト神殿に入ってみよう。神殿は、町の東側にあるからね。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
7	ハーレム潜入作戦	80
8	水竜の棲む湖	81
40	ピラミッドの奥へ	113

■ショップリスト

	No.	売り物	金
武器・防具屋	207	ヴェルニーレイピア	1600
	214	ガーラルソード	3590
	212	ガーラルアクス	9690
	205	ヴェルニーソード	9690
道具屋	407	高級傷薬	250
	408	最高の傷薬	2000
	419	リフレッシュドリンク	3000
	415	火の素	500
パブ	413	万能薬	500
	309	ガーディアンリング	5000
	416	マジカルシェルター	5000
	418	水の素	500

	No.	売り物	金
拳術屋	227	パンチ	90
	216	キック	1000
	405	気の素	500
	413	万能薬	500
術法屋(魔)	518	エナジーボルト	150
	539	スロウ	150
	571	マジックヒール	900
	538	スペルエンハンス	1500
	514	ウエポンブレス	1500
	503	アーマーブレス	1500
	526	クイック	2300

港で遠くを見つめている謎を秘めたおじいさん

武器・防具屋	ある	宿屋	ある
道具屋	ある	船着場	ある
術法屋	ない	パブ	ある
拳術屋	ない	ダンジョン	ない

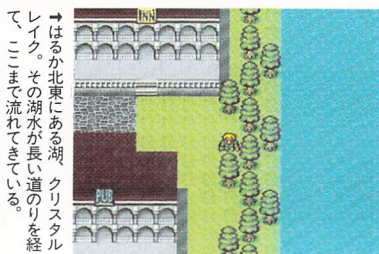
魔の島から生還した男

クリスタルレイクを源として流れる大河。その河口付近に作られた小さな町だ。人々は川の恩恵を受けて生活している。ローザリア王国の保護下にあり、国の海上貿易の拠点となっているのだ。

港で停泊中の2隻の船は、それぞれブルエーレ、ミルザブールへと運行している。また、波止場のおじいさんについての情報も聞けるぞ。何やらあやしげな過去があるみたいだ。

■交通手段

	No.	地名	ページ数
陸路	③-C	アルツール	34
	③-E	イスマス	38
	④-A	ガレサステップ	40
	③-A	北エスタミル	30
	③-D	クリスタルシティ	36
	⑦	イスマスを経てバファルへ	54
海路	⑦-B	ブルエーレから50金	56
	⑤-A	ミルザブールから50金	46
	⑦-B	ブルエーレへ50金	56
	⑤-A	ミルザブールへ50金	46

←町にいる人々は少ない。船に乗り、遠いどこかの国で働いているのだろう。

→はるか北東にある湖、クリスタルレイク。その湖水が長い道のりを経て、ここまで流れてきている。

↑ローザリア王国の他国との貿易は、ほとんどがオービルの港を利用した海上貿易で行われている。そのため、港のスペースは広く、多くの船が出入り可能となるようにできている。小さいけれど、国の経済を支えている町なのだ。

バファル帝国が北バファルへ進出して領土を得た際、遠征軍の一員ローザ＝ライマンが、その働きによって手に入れた領地である。

■重要メッセージ
おじいさんに話しかける

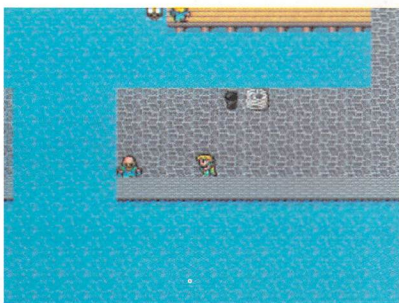
町の人に聞いたところ、おじいさんは魔の島へ流れついて生きて帰ってきたらしい。おじいさんに話しかければ、何か情報がもらえるかも。

←なぜおじいさんは海を見ているのか、理由がわかったような気がするよね。

→イナーシーに面した港からは、ブルエーレ、ミルザブール行きの船が出ている。

バファル帝国へは ブルエーレいきの船で
騎士団領へは ミルザブールいきの船で
いくといい

■関連イベント
魔の島はいったいどこに!?

町をおとずれた時点で条件がそろっていると、おじいさんに話しかけるだけで魔の島へ行くことができる。島の場所はマップ上にも表示されないのでわかっていない。一度島に入ると、もう二度と入れないから、入る前にセーブしよう。

↑さみしそうに立っているのが、問題のおじいさん。話してみよう。
←条件がそろっていない場合は、何の反応も示してくれない。

→不気味な雰囲気が漫っている場所、ここが魔の島の入口だ。島のどこかに、デステニィストーンの一つが隠されているらしいぞ。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
15	魔の島の秘宝	88
22	コンスタンツ誘拐	95
23	テオドールを追って	96

■ショップリスト

	No.	売り物	金
武器・防具屋	331	リングメイル	160
	323	チェーンメイル	1500
	334	チェーンヘルム	250
	317	鎖の小手	700

	No.	売り物	金
道具屋	404	傷薬	30
	407	高級傷薬	250
	408	最高の傷薬	2000
	419	リフレッシュドリンク	3000

ニューロードの中間に位置する小さな町

武器・防具屋	ある	宿　　屋	ある
道具屋	ない	船着場	ない
術法屋	ない	パブ	ある
拳術屋	ない	ダンジョン	ない

アルベルトと共に訪れよう

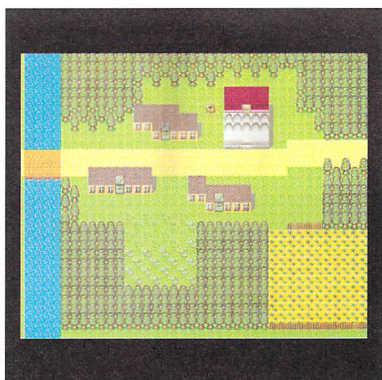
北エスタミルからクリスタルシティを結ぶ通商路、ニューロードの中間地点にある町。ニューロードを使用して陸上貿易が行われ、町はいつも隊商たちで賑わっている。

『アルツール』と表示されているマップを持っているキャラクターは、アルベルトただ1人。パーティーの中にアルベルトがいない場合は、訪れることができないぞ。彼をパーティーに加え、マップを入手してから来よう。

■交通手段

	No.	地　名	ページ数
陸路	③-E	イスマス	38
	③-B	オービル	32
	④-A	ガレサステップ	40
	③-A	北エスタミル	30
	③-D	クリスタルシティ	36
	⑦	イスマスを経てバファルへ	54

←旅人が疲れを癒すため、ちょっと寄ってみる。アルツールはそういう町だ。

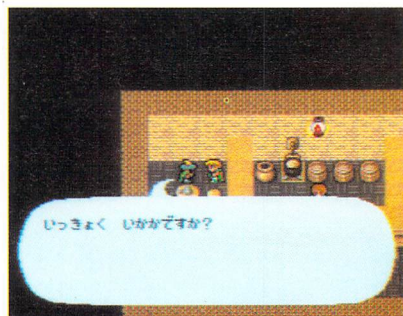
➡中心にある色の違う道。これがニューロードだ。多くの人々が利用し、多くの商品が遠くから運ばれてくる。

⬆宿屋には、たくさんのベッドが置いてある。はるばるやって来た商人たちが泊まるのだろう。

←ニューロードを抜けると、首都クリスタルシティへ行ける。

住民はバファル帝国出身の者が多い。北部に住んでいるタラール族は、王国の支配に服することなく、自由な遊牧生活を送っている。

■重要メッセージ
情報は聞きもらさぬように

ストーリーに関係してくる重要なメッセージを聞くことはできない。ただ、イベントが発生する条件を満たすためには立ち寄らなくてはならない町なのだ。ニューロードを通ってローザリアに行くことがあったら、1度訪れてみよう。

↑通商路上の町だけあって、武器・防具屋の商品もいい物がそろっている。特にスチール製のアイテムは、ゲーム前半で買っておくとかなり便利だぞ。ただし、少し高価になっている。

↑強引に奪ってアイスソードを入手した場合、ゲーム後半になって、吟遊詩人から情報が聞ける。しかし、条件がそろうまではいつもと変わらず、こんなふうに商売を続けてるだけ。

■関連イベント
まずガラハドに会う

イベントをクリアした条件がそろっていると、町にガラハドという男がいるはず。ガラハドはアイスソードを持っているぞ。アイスソードの入手方法は2つ。ガラハドをパーティーに加えて手に入れるか、強引に奪ってしまうかのどちらかだ。奪う方法でゲームを進めると、後半のストーリー展開が大きく変わってくるぞ。

←こいつがガラハドだ。ローザリア王国で聖戦士をしているという強者。

→ガラハドからアイスソードを奪い取った。これからの展開が楽しみだ。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
14	アイスソードを持つ男	87
42	トマエ火山の迷宮	115

■ショップリスト

	No.	売り物	金
武器・防具屋	220	スティールソード	490
	322	スチールヘルム	1400
	326	鋼の小手	2400
	321	スチールアーマー	6000

	No.	売り物	金
武器・防具屋	232	レイピア	90
	209	エストック	220
	225	バトルアクス	1330
	228	フレイル	220

ローザリア王国の首都 ニューロードの出発地点だ

武器・防具屋	ある	宿　　屋	ある
道具屋	ある	船着場	ない
術法屋	ある	パ　ブ	ある
拳術屋	ある	ダンジョン	ない

貴族のみが入れる城

世界の中央に位置するローザリア王国。王国の首都として栄えている、活気に溢れた新しい町だ。現在、国王が病に倒れているため、皇太子ナイトハルトが王に代わって国を治めている。

城の中へは、貴族の出身でなければ入ることができない。つまり、イスマス城主の息子、アルベルトがパーティーの中にいなくてはならないのだ。城へ入ると、ナイトハルトが出向えてくれるぞ。ナイトハルトからはいろいろな情報がもらえるので、よく聞いておこう。

■交通手段

	No.	地　名	ページ数
陸路	③-C	アルツール	34
	③-E	イスマス	38
	③-B	オービル	32
	④-A	ガレサステップ	40
	③-A	北エスタミル	30
	⑦	イスマスを経てバファルへ	54

↑さすがは大国の首都、かなり大きな門がまえだ。門番をしている兵士も、自分の国に誇りを持っている様子。町の中は情報の宝庫、とにかく人々に話しかけて、情報を入手しよう。

←町には愛国者が多い。クリスタルシティは、これからさらに大きく、さらに栄えていく町なのだ。

➡城の右に、戦士の神ミルザの神殿、左に、大地の女神ニーサの神殿がある。ニーサの神殿には、アルベルトの死んだ両親が埋葬されていて、アルベルトが来たときだけ、神官を通じておつげを聞かせてくれる。このおつげは重要だぞ。

クリスタルシティ周辺は、農業地域の中心でもある。クリスタルレイクの水を使用することで、世界最大の穀倉地帯となっているのだ。

■重要メッセージ

ローザリアを治める皇太子

スカーブ山に住んでいる、巨大な鳥の羽を持ち帰ったという勇敢なナイトハルト。町に入ったら、まず彼に会いに城を訪れてみよう。

←城の入口に立ちふさがっていた衛兵も、貴族出身のアルベルトがいることを確認すると、道を開けてくれる。

■関連イベント

ナイトハルトの話を聞こう

ナイトハルトに会うと、仕事を依頼される。彼の先祖がクリスタルレイクに隠した宝石、『アクアマリン』を取って来てほしいと言うのだ。

←玉座に座っているのが皇太子ナイトハルト。「頼みがある」と言われたら、遠慮せずに、喜んで引き受けよう。

■ショップリスト

	No.	売り物	金
武器・防具屋	308	ヴェルニーヘルム	2400
	311	ヴェルニーの小手	3700
	226	ハルベルト	590
	206	ヴェルニーの弓	5170
武器・防具屋	207	ヴェルニーレイピア	1600
	205	ヴェルニーソード	9690
	306	ヴェルニーシールド	1330
	305	ヴェルニーアーマー	4000
拳術屋	227	パンチ	90
	216	キック	1000
	405	気の素	500
	413	万能薬	500
術法屋（気）	580	腕力法	150
	572	夢想法	150
	542	精神法	150
	569	防御法	150
	556	破邪法	600
	541	精神波	900
	543	生命波	900

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
12	『水』のアクアマリン	85
13	スカーブ山の怪鳥	86

	No.	売り物	金
道具屋	407	高級傷薬	250
	408	最高の傷薬	2000
	419	リフレッシュドリンク	3000
	413	万能薬	500
道具屋	309	ガーディアンリング	5000
	416	マジカルシェルター	5000
	411	土の素	500
	405	気の素	500
術法屋（水）	509	癒しの水	150
	552	力の水	150
	579	レインコール	250
	554	毒消しの水	250
	515	ウォーターガン	400
	507	油地獄	900
	522	エレメンタル	2300

ローザリアとバファルの国境地点にある

武器・防具屋	ない	宿屋	ない
道具屋	ない	船着場	ない
術法屋	ない	パブ	ない
拳術屋	ない	ダンジョン	ある

アルベルトの生まれ故郷

巨大なイスマス城が建てられている町だ。東にある洞窟には、いつからかモンスターが住みつくようになってしまっている。

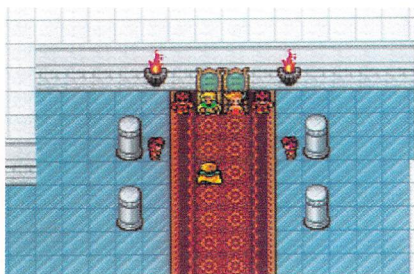
アルベルトでゲームをスタートさせた場合は、立派なイスマス城を見ることができる。しかし、彼以外のキャラクターで城へ来たときには、モンスターたちに滅ぼされた後の、ボロボロの姿しか見ることができない。城の中も外も、モンスターがウヨウヨしているのだ。

■交通手段

	No.	地名	ページ数
陸路	③-C	アルツール	34
	③-B	オービル	32
	④-A	ガレサステップ	40
	③-A	北エスタミル	30
	③-D	クリスタルシティ	36
	⑦-A	ローバーン	54

クリスタルシティ、アルツール、オービル、そしてイスマスの、4つの町で形成されている。現在、国を統治しているのはカール3世だ。

↑城の外にはモンスターがいっぱい。この中を進んでいくのはかなり大変だ。

↑まだディアナと話をしていない場合、兵士がジャマをして外へ出させてくれない。

←イスマス城、王の間。前の2人はアルベルトの両親だ。周りにいる兵士のうち2人が、少しの間だけどパーティーに加わり、行動を共にしてくれる。

→城の左右には3階建ての塔がある。モンスターは出現しないけど、残念ながら宝箱は置かれていない。武器や防具がそろえてあるところを見ると、どうやらここは、兵士たちが住んでいる塔みたいだ。

■スタートするキャラクター

アルベルト

イスマス城城主の息子。人一倍正義感が強く、王国の騎士になることを夢みている。生まれてから1度も城の外へ出たことがないという、世間知らずのお坊っちゃん育ちだ。

ディアナという姉がいて、アルベルトと共にモンスター退治に向かうことになる。イスマスでは、2人の姉弟愛を確かめ合うイベントもあるのだ。

■重要メッセージ

まずディアナを仲間にしよう

ゲーム開始後、アルベルトはベッドの上で目覚める。自分の部屋を出たら、右はじにあるディアナの部屋に入ろう。話しかけるだけで、ディアナがパーティーに加わってくれるぞ。

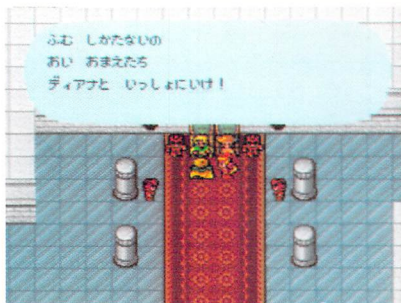
←目覚めたばかりのアルベルト。となりに部屋が見えるけど、ドアに鍵がかかっていて中に入ることはできない。

東の　どうくつに　モンスターが　いるわ
やっつけに　いきましょう

→お姉さんのディアナ。話によると、東の洞窟にモンスターがいるらしい。最初の目的は、モンスター退治だ。

■関連イベント

イスマス城が襲われる

モンスター退治を終えた夜、イスマス城にモンスターの軍団が襲ってくる。アルベルトとディアナは逃げようとするが失敗。アルベルトは気絶してしまう。この後、イスマス城へ来ても、モンスターの大群がいるだけで人の姿はない。

↑モンスターを倒しに行くことを王様に告げる。しかし、王はなかなか許してくれない。兵士が2人、護衛に付くぞ。

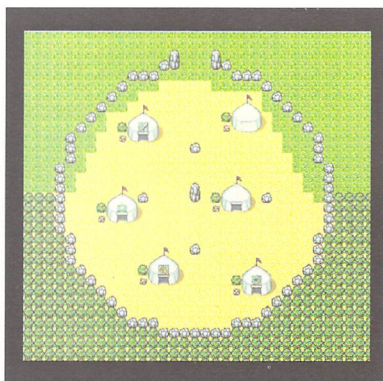
←ディアナをパーティーに加えている状態で兵士に話しかければ、城の外へ出してもらえるようになる。

アルベルト！　敵よ！

→夜、ディアナがあわてながら部屋に飛び込んできた。イスマス城が、モンスターたちに襲われたのだ。

No.	イベント名	ページ数
11	陥落／イスマス城	83
12	朽ち果てたイスマス城	84

ローザリアの北部には乾燥地帯が広がっている

武器・防具屋	ある	宿屋	ない
道具屋	ある	船着場	ない
術法屋	ある	パブ	ない
拳術屋	ある	ダンジョン	ない

タラール族が作った村

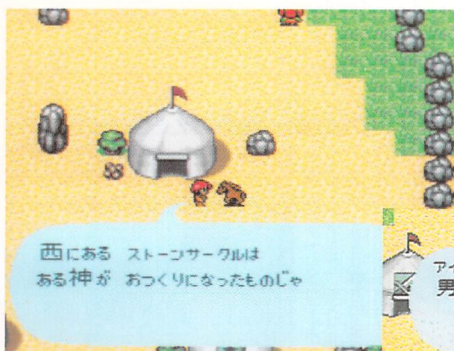
カクラム砂漠一帯の乾燥地帯は、名馬の産地として有名である。東側を通るニューロードを利用して、ガレサステップ産の馬たちが都会へと売られていく。

遊牧民族タラール族の作った村があり、村長の娘がアイシャだ。アイシャが最初に持っているマップには『ガレサステップ』としか表示されていない。ということは、これから村の周辺で、きっとイベントが起こるはず。

■交通手段

	No.	地名	ページ数
陸路	③-C	アルツール	34
	③-E	イスマス	38
	③-B	オービル	32
	③-A	北エスタミル	30
	③-D	クリスタルシティ	36
	⑦	イスマスを経てバファルへ	34

今ではバファル帝国との関係も安定期に入っているが、かつては交戦状態が続いた頃もある。帝国は、現在でもローザリアの脅威なのだ。

←村の外はモンスターだらけ。馬に乗れば歩くスピードが速くなるので、うまくモンスターを振り切ろう。

↑ストーンサークルについての情報が聞ける。今の段階でストーンサークルへ行っても何も起こらないが、ゲーム後半で重要になってくるのだ。タラール族の村の西にある、ということだけは忘れないようにしよう。

→馬に乗るのが大好きなアイシャ。ステップ地方で生まれた馬は血統が良く、名馬として尊重されている。ローザリア王国騎兵隊の馬たちも、ほとんどがガレサステップ産なのだが、知っている者はあまりいない。

■スタートするキャラクター

アイシャ

遊牧民タラール族族長の娘。タラール族特有の赤い髪、緑の瞳を持っている。

アイシャのステータスは、他のキャラクターに比べるとかなり低め。彼女を選ぶと苦労は目に見えている。けれどその分、ストーリーを楽しませてくれるぞ。馬に乗れるのもアイシャだけ、Ⓐボタンで乗り降りが可能だ。

←モンスターとの戦闘で、HPが少なくなったら村へ戻ろう。長老に会って話をすれば、回復してくれる。

➡砂漠の流砂には悩まされる。かなり広いので、自分が今、どの辺を歩いているのか確認しながら進もう。

■関連イベント

北の砂漠を探索だ

ストーリーを進める方法は2つあるぞ。村の外へ出てモンスターと戦い、アイシャを気絶させる方法。もう1つは、モンスターに勝ち続けてから長老に会いに行く方法。長老に会うと新しいマップが手に入り、行動範囲が広くなるぞ。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
16	ナイトハルト登場	89
17	タラール族消失	90
18	地底人を探せ	91
20	最後に待つ試練	93

■ショップリスト

店	No.	売り物	金
武器・防具屋	231	弓	260
	325	ハードレザーアーマー	84
	314	皮の帽子	50
	332	レザーグラブ	250
術法屋（土）	551	ダイヤモンドスピア	150
	525	カモフラージュ	150
	501	アースハンド	600
	550	ダイヤモンドウエポン	1500
	549	ダイヤモンドアーマー	1500
	502	アースヒール	2300
	520	エレメンタル	2300

店	No.	売り物	金
道具屋	404	傷薬	30
	407	高級傷薬	250
	408	最高の傷薬	2000
	419	リフレッシュドリンク	3000
拳術屋	227	パンチ	90
	216	キック	1000
	405	気の素	500
	413	万能薬	500

ローザリア軍におびえる民 ガレサステップの中継地

武器・防具屋	ある	宿屋	ある
道具屋	ある	船着場	ない
術法屋	ある	パブ	ある
拳術屋	ない	ダンジョン	ない

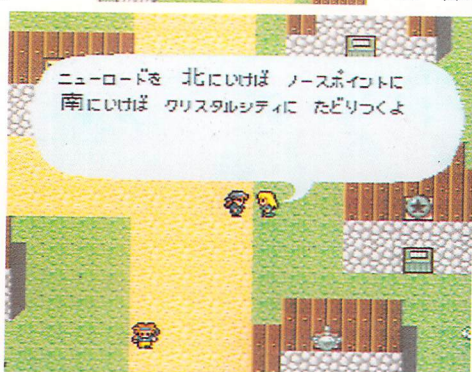
タテに通るはニューロード

北バファル大陸の乾燥地帯、カクラム砂漠の南東に位置する町。ニューロードでは、北にあるノースポイントと、南のガレサステップの中継地点としての役割を果たしているのだ。ここから南下する人は、ガレサステップの中を歩いて移動しなくてはならないぞ。また、北上してガレサステップでたくさんのモンスターと戦ってきた者は、ウロの宿屋で疲れを癒すといい。町はとても小さいから、住民の数も少ない。でも、なかなか貴重な情報をもたらしてくれる人だっているのだ。

■交通手段

	No.	地名	ページ数
陸	④-A	ガレサステップ	40
路	④-C	ニューロードを経てノースポイントへ	44

←出会う人々に話を聞いてみると、みんなローザリア王国の軍隊におびえている様子。ウロの町に住む人々は、みんな貧しくて、力が弱いのだ。

←ノースポイントへ行く人はガレサステップを歩くことになる。

←町のまわりはサクで囲まれていて、外にはダイコンのような野菜が植えられている。乾燥している土地では、野菜はなかなか貴重なものなのだ。

↑ウロはニューロードを通って砂漠を抜けようとする人たちにとっては重要な地。砂漠に踏み込んだりして迷わないように、行く町の方角を言ってくれる親切な人もいるのだ。

遊牧民の住む乾燥地帯をくぐりぬけ、数少ない情報を探り出そう!! まずはニューロードを通って、新しい町に行ってみるのがいい。

■重要メッセージ

ガレサステップに遊牧民が

人々に話しかけると、ガレサステップの中にどうやら人の住む集落があることを確認できる。南をめざす人には貴重な情報だ。また、東の山のほうで、大きな城を見つけたという人も現れる。この情報を聞いたときから、ガレサステップのマップ上にオールドキャッスルが表示されるのだ。さっそく行ってみるのもいいぞ。

←ガレサステップに遊牧民が住んでいるとの情報が。まだ行っていない人は新たな情報をまたそこで仕入れよう。

→ウロから西の方角にあるのが広大なカクラム砂漠。その砂漠には、恐ろしいしかけが隠されているらしいぞ。

■関連イベント

山に大きなお城があるのだ

ウロの東にある山で巨人を見たという人が現れる。どうやら、オールドキャッスルに行くと何かイベントが待っていそうだ。また、町の人たちの話を聞いてみると、ローザリアの軍隊だけではなく、砂漠へ行くことも恐れている人が多いのに気づかされる。いったい砂漠ではどんな恐ろしいことが起こるというのだろうか。

↑なにっ、山に巨人がいるとは!? イベントが待ち受ける東のオールドキャッスルに、西の広大な砂漠。どちらも歯ごたえありそうだ。まずは砂漠を探険してみるといいぞ。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
18	地底人を探せ	91
19	オールドキャッスル	92

■ショップリスト

店	No.	売り物	金
武器・防具屋	232	レイピア	90
	221	スピア	210
	226	ハルベルト	590
	213	ガーラルスピア	4300
道具屋	405	気の素	500
	414	光の素	500
	417	魔の素	500
	411	土の素	500

店	No.	売り物	金
術法屋(魔)	518	エナジーボルト	150
	539	スロウ	150
	571	マジックヒール	900
	538	スペルエンハンス	1500
	514	ウェポンブレス	1500
	503	アーマーブレス	1500
	526	クイック	2300

ローザリアの北の果て ゴドンゴへの船が出ているぞ

施設		施設	
武器・防具屋	ある	宿屋	ある
道具屋	ある	船着場	ある
術法屋	ある	パブ	ある
拳術屋	ない	ダンジョン	ない

ニューロードの出発点

世界の中央に位置するローザリア王国、その最北端にあるのがノースポイントなのだ。クジャラートやフロンティアなどの地域を縦断するニューロードの始まりの地としても知られている。気候はなかなか暖かく、人々が暮らしやすいところと言っていいだろう。ここからアロン島への船が出ていることも見のがせない。未開の島を探検するのもいいぞ。

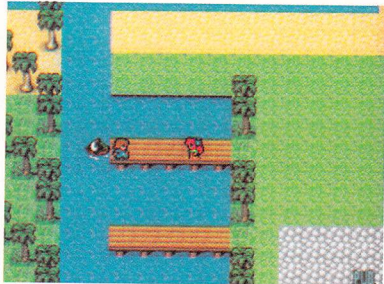
←いろいろな船乗りの到来する土地。町の娘で、海賊に興味がある者もいる。

→高温の土地にふさわしく、緑の芝生が多くてヤシの木が生えていたりするのだ。

長いニューロードを通ってきた人は、ちょっとここらでひと休み。まだまだ冒険し足りない人は、未開の土地、アロン島へ行こう。

■交通手段

	No.	地名	ページ数
陸路	③	ニューロードを経てローザリアへ	42
海路	⑨-B	ゴドンゴから100金	68
海路	⑨-B	ゴドンゴへ100金	68

↑交易で外貨をかせいでいるローザリア帝国。ニューロードは帝国には欠かせない、動脈のようなものなのだ。

↑海に面した土地なので、船が出ているのが魅力。南から来た人には、まだ見ぬ世界のアロン島が待っている。

■重要メッセージ

アロン島へは船で行け！

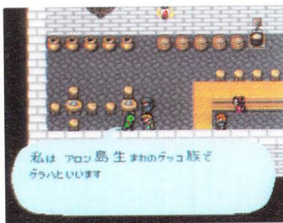
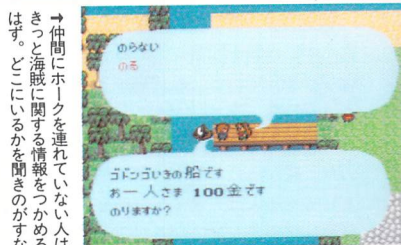
ノースポイントの交通機関はニューロードだけじゃないぞ。町の西に行けば船着場を利用できる。ここから行けるアロン島には、ゲッコ族という民族が暮らしているという。

←一度話を聞いた人でも、あとで話をするとセリフの変わることがあるので、要注意。全員に話しかける習慣を。

↑アロン島はローザリアの北東に位置する大きな島だ。ジャングルやいくつもの洞くつがあって探検しがいがあるぞ。

■関連イベント

ゲッコ族のゲラ＝ハを見つけろ

南から来たときパブでゲッコ族のゲラ＝ハに会えることがある。これでまた新たな展開が期待できるぞ。さらに町中では、海賊の情報も聞けることがある。セリフは記憶しておこう。

←ゲラ＝ハはここから船で行けるアロン島出身。なんとトカゲ男なのだ。気持ち悪がらず、パーティーの人数に余裕があれば、ぜひ仲間に加えて冒険してみるといいぞ。

→仲間にホークを連れていない人は、きっと海賊に関する情報をつかめるはず。どこにいるかを聞きのがすな。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
38	ゲッコ族の解放	111
40	ピラミッドの奥へ	113

■ショップリスト

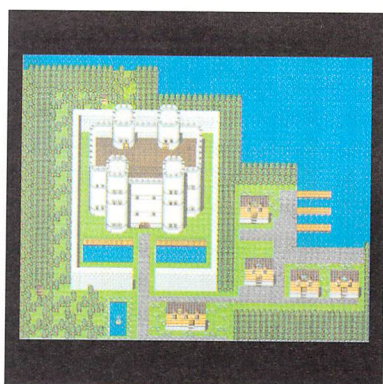
	No.	売り物	金
武器・防具屋	224	バスタードソード	490
	317	鎖の小手	700
	334	チェーンヘルム	250
	323	チェーンメイル	1500
道具屋	404	傷薬	30
	407	高級傷薬	250
	408	最高の傷薬	2000
	419	リフレッシュドリンク	3000

	No.	売り物	金
術法屋（風）	504	アイスジャベリン	150
	530	コールドウエポン	250
	513	ウインドバリア	600
	519	エレメンタル	2300
	576	ライトニング	3700
	566	ブラッドフローズ	5800
	562	吹雪	9200

騎士団領の重要な土地 テオドールの城があるのだ

武器・防具屋	ある	宿屋	ある
道具屋	ある	船着場	ある
術法屋	ある	パブ	ない
拳術屋	ある	ダンジョン	ない

3本の船便で各地へ！

騎士団領の首都として栄える大きな町だ。真ん中には騎士団領を治めるテオドール公の城がひかえている。船着場が3つもあるのが大きな特徴。北エスタミル、オービル、ブルエーレの、3つの地と行き来ができるわけなのだ。船からじゃなく、バルハラントから北上してくる人は、オイゲンシュタットの町を経由して来ることになるだろう。大変に大きな町だけに、さまざまな情報が飛びかい、大きなイベントにも巻き込まれることとなる。心してミルザブールに足を踏み入れよう。

■交通手段

	No.	地名	ページ数
陸路	⑤-C	オイゲンシュタット	50
陸路	⑤-B	バイゼルハイム	48
陸路	⑥	バルハラント	52
海路	③-A	北エスタミルから50金	30
海路	③-B	オービルから50金	32
海路	⑦-B	ブルエーレから50金	56
海路	③-A	北エスタミルへ50金	30
海路	③-B	オービルへ50金	32
海路	⑦-B	ブルエーレへ50金	56

↑ミルザブールにある3つの船着場は各エリアの港町につながっていて、非常に便利なのだ。これからも各エリアの中継地点として利用しよう。まずはさん橋の位置とその行き先をチェックだ！

←城の中には、カギがかかって開かないドアがある。後でまた来るのを忘れないように。

↑むむっ、騎士がかっこ悪いとは、何ということを。騎士の権威が落ちているのか？

騎士団領でのメインイベント、騎士たちの会議が行われる。モンスター退治に協力して、国の人々に騎士道精神を取りもどすのだ。

■重要メッセージ

モンスターを退治せよ!

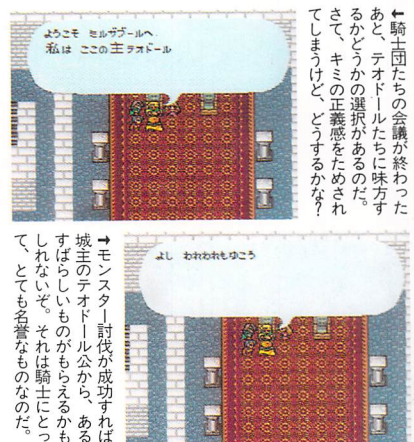
ミルザブールには重要な情報がゴロゴロ転がっているぞ。イベントにもからんでくるのは、西の山のことと、コンスタンツという人物の誘拐事件のこと。『コンスタンツ』へ行くには、バイゼルハイムで情報を得なくてはいけないぞ。

➡むっ、山にモンスターがいるということは、やはり倒しに行かねばなるまい!

➡オイゲンシュタットを治めるハインリヒには見習い騎士の従者・ラファエルがいる。彼も強い正義感の持ち主だ。仲間にすると心強いぞ。

■関連イベント

騎士団たちの会議が始まる!

ゲーム序盤に騎士団領へ渡った場合、騎士団たちの会議に出席する。そして、騎士団領のためのモンスター討伐に参加することとなるのだ。

⬅騎士団たちの会議が終わったあと、テオドールたちに味方するかどうかの選択があるのだ。さて、キミの正義感をためされてしまうけど、どうするかな?

➡モンスター討伐が成功すれば、城主のテオドール公から、あるすばらしいものがもらえるかもしれないぞ。それは騎士にとって、とても名誉なものなのだ。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
21	騎士団の誇りにかけて	94
22	コンスタンツ誘拐	95

■ショップリスト

店	No.	売り物	金
武器・防具屋	224	バスタードソード	490
	228	フレイル	220
	302	アイアンシールド	800
	301	アイアンアーマー	2300
道具屋	404	傷薬	30
	408	最高の傷薬	2000
	409	石化を解く	100
	416	マジカルシェルター	5000
拳術屋	227	パンチ	90
	216	キック	1000

店	No.	売り物	金
拳術屋	405	気の素	500
	413	万能薬	500
術法屋(魔)	518	エナジーボルト	150
	539	スロウ	150
	571	マジックヒール	900
	538	スペルエンハンス	1500
	514	ウエポンブレス	1500
	503	アーマーブレス	1500
	526	クイック	2300

巨大な城がそびえ立つ 頂上にフラーマがいるぞ

武器・防具屋	ない	宿屋	ある
道具屋	ない	船着場	ない
術法屋	ある	パブ	ある
拳術屋	ない	ダンジョン	ない

城の入口はどこにある?

町の中に入ると、びっくりするくらい背の高い、大きな城が目に飛び込んでくる。城の中に入るとダンジョンのような雰囲気もするくらいなのだ。最上階へ行くと、フラーマという女性に会うことができる。彼女からはイベントに関する重要なメッセージも聞けるうえ、術を覚えることもできるぞ。しかも、ふつうの術法屋ではムリだった、火の術法8種類をすべて覚えられるのだ。つまり最強の火の術法が使えるようになるわけ。かなりおトクな人物と言っていいぞ。

バイゼルハイムでは、このフラーマ以外に重要なことを言う人物はいないので、さっさとフラーマに会って話してしまおう。

町の真ん中にそびえ立つ、超どデカイお城を上っていこう。上で待っている魔術師のフラーマからは、貴重なお話が聞けるのだ。

■交通手段

	No.	地名	ページ数
陸路	⑤-C	オイゲンシュタット	50
	⑥	バルハラント	52
	⑤-A	ミルザブール	46

↑初めてこの城に入ろうとする人は、どこから入っていいかちょっとわからないかもしれない。実はある場所から、城の裏側へ回ることができるのだ。そして入口へ行けるわけ。

←今が城の裏側を歩いているところだ。これでだいたい、どこらへんから裏へ入っていけばいいかわかるよね? なお、町の北西にパブや宿屋があるぞ。

↗ずんずんと城の中を上っていく。ダンジョンではないので、やっかいなモンスターは出てこないのだ。途中にある宝箱はなぜか取ることができない。

←やっとフラーマに会えた! ただ、すぐ話しかけるのはやめたほうがいい。いろいろ選択肢が出てくるから、ここらでセーブしておくのがかしこいやり方。

■重要メッセージ

フラーマにゼヒ会っておけ！

フラーマの口からは『デステニィストーン』などの、重要なアイテムの情報も聞くことができるのだ。また、フラーマの言葉に対する返事で選択肢の出るところがある。実はその返事によって、城を上る途中にあった宝箱の中身が手に入らなくなることがあるぞ。気をつけよう。

←フラーマから聞ける情報はどれもかなり重要だ。聞きもらしのないように！

■関連イベント

コンスタンツへ行けるのだ

アイテムだけではなく、ミルザブールなどで話題だった、コンスタンツの情報も聞くことができる。さあ、これでコンスタンツを救えるぞ。

←フラーマと話すことによって初めて、「コンスタンツ」が騎士団領のマップに表示されることとなる。バイゼルハイムのすぐ南の山脈中に現れるのだ。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
22	コンスタンツ誘拐	95
23	テオドールを追って	96

■ショップリスト

	No.	売り物	金
パブ	415	火の素	500
	418	水の素	500
	411	土の素	500
	403	風の素	500
術法屋(風)	504	アイスジャベリン	150
	530	コールドウエポン	250
	513	ウインドバリア	600
	519	エレメンタル	2300
	576	ライトニング	3700
	566	ブラッドフローズ	5800
	562	吹雪	9200
術法屋(土)	551	ダイヤモンドスピア	150
	525	カモフラージュ	150
	501	アースハンド	600
	550	ダイヤモンドウエポン	1500
	549	ダイヤモンドアーマー	1500
術法屋	502	アースヒール	2300
	520	エレメンタル	2300
術法屋(水)	509	癒しの水	150
	552	力の水	150
	579	レインコール	250
	554	毒消しの水	250
	515	ウォーターガン	400
	507	油地獄	900
	522	エレメンタル	2300
術法屋(火)	567	ヘルファイア	150
	559	ファイアウエポン	250
	544	セルフバーニング	600
	561	ファイアボール	600
	521	エレメンタル	2300
	560	ファイアウォール	3700
	558	火の鳥	5800
	573	焼きつくす	9200

ハインリヒの城に入ってみよう 騎士団たちの会議に出席!

施設	有無	施設	有無
武器・防具屋	ある	宿屋	ある
道具屋	ある	船着場	ない
術法屋	ある	パブ	ない
拳術屋	ある	ダンジョン	ない

城の主が仲間になる!

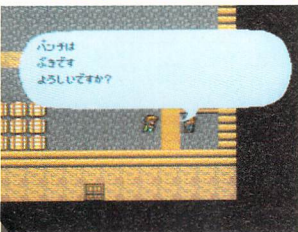
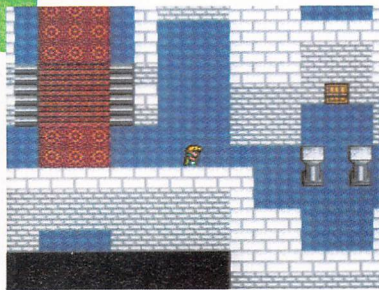
極寒の地・バルハラントと騎士団領をつないでいる町。真ん中にはオイゲンシュタットを治めるハインリヒの城が建っている。首都ミルザブールより、町としての規模は小さいのだ。それでも騎士団領らしく、正義感の強い人たちがたくさん住んでいるぞ。

イベントを進めたくてバイゼルハイムに行きたい人は、まずこの町でフラーマについての情報を得ないといけないのだ。

■交通手段

	No.	地名	ページ数
陸路	⑤-B	バイゼルハイム	48
	⑥	バルハラント	52
	⑤-A	ミルザブール	46

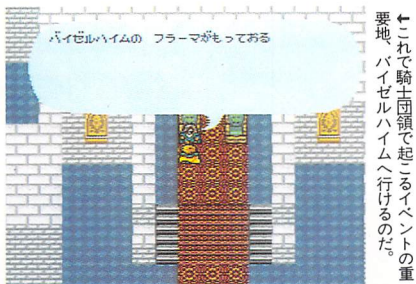
↑ハインリヒの城の前には、門番をしている兵隊が。なかなか好意的に歓迎してくれるぞ。こわがることなく、城の中へ入っていこう。とっとと話を先へ進めるのだ。

➡雪と氷にとざされたバルハラントと比べたら、緑も多く暮らしやすそうな町だ。

⬅武器屋、道具屋などの他に、パンチ、キックの買える拳術屋まである。ミルザブールに似ているね。

⬅城の中は全然複雑じゃない。すぐハインリヒに会えるぞ。話す前にセーブを。

バルハラントから来るとまずは騎士団領、その最初の町がここ。オイゲン公のハインリヒ、そしてラファエルは頼りになるキャラだ。

■重要メッセージ

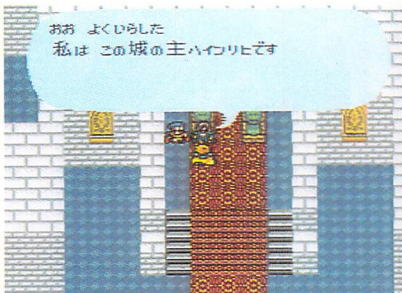
騎士団領での重要地だ！

バイゼルハイムのフラーマについて、何か知っている人をぜひ探し出そう。そうでないと、コンスタンツ誘拐のイベントをクリアするための、『バイゼルハイム』という土地がいつまでもマップに現れないのだ。

←これで騎士団領で起こるイベントの重要地、バイゼルハイムへ行けるのだ。

→城の外には、ハインリヒの従者ラファエルのことをウワサする女の姿が。実はなかなかモテル男なのだ。それぞれのセリフが笑わせるぞ。

■関連イベント

即ミルザブールへ行ってしまう！

シフ、アルベルトでプレイして、バルハラントから北上するなら、騎士団領では初めにオイゲンシュタットへ来る。ハインリヒと話すとすぐに、騎士団の会議のためミルザブールへ行ってしまうぞ。さあ、ノンストップでイベントが！

↑まずは人助けと思って、ハインリヒについて行こう。昔は正義感のかたまりだった騎士団も、今や腰抜けばかり。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
21	騎士団の誇りにかけて	94
22	コンスタンツ誘拐	95
23	テオドールを追って	96

■ショップリスト

	No.	売り物	金
武器・防具屋	221	スピア	210
	230	メイス	90
	303	アイアンヘルム	700
	324	鉄の小手	1400
道具屋	407	高級傷薬	250
	419	リフレッシュドリンク	3000
	413	万能薬	500
	309	ガーディアンリング	5000
拳術屋	227	パンチ	90
	216	キック	1000

	No.	売り物	金
拳術屋	405	気の素	500
	413	万能薬	500
術法屋（幻）	524	火幻術	150
	555	破幻術	150
	532	睡夢術	900
	529	幻霧術	900
	527	幻影魅力術	1500
	528	幻体戦士術	2300
	574	雷幻術	3700

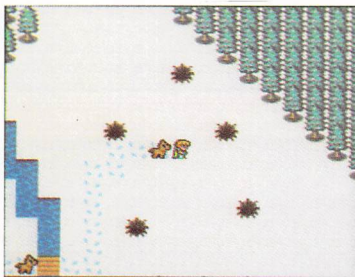
世界最南端の極寒地！シフの出身地でもあるのだ

武器・防具屋	ある	宿　　　屋	ない
道　具　屋	ある	船　着　場	ない
術　法　屋	ある	パ　　　ブ	ない
拳　術　屋	ない	ダンジョン	ない

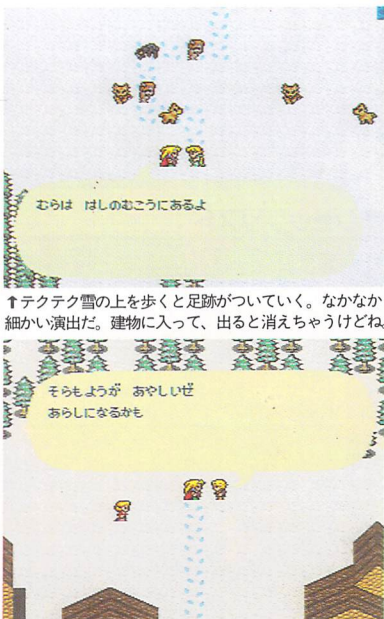
エリアに2つのダンジョン

バルハラントはほとんど南極と言っていいくらいの寒冷地。住民は狩猟民族のバルハル族だ。エリアにある唯一の村が、ガトの村になる。女戦士のシフでゲームを始めた人は、スタートがここの地からになるぞ。村の外はいきなりモンスターがいっぱい。村の西と南には、それぞれダンジョンが待ち受ける。モンスターはどうやらここから来ているらしい。

■交通手段

	No.	地　　名	ページ数
陸路	⑤-C	オイゲンシュタット	50
	⑤-B	バイゼルハイム	48
	⑤-A	ミルザブール	46

←ガトの話を聞いて、南の洞窟へやって来た。むむっ、本当の入口はどこだ？

→洞窟の中にはモンスターがいっぱい。まずはまっすぐ、ボスを倒しに行くのだ。

あたり一面、白銀の世界のバルハラント。村は一つだけしかない。スタートキャラはシフ、ガトの話を聞いてモンスターを退治しよう。

↑テクテク雪の上を歩くと足跡がついていく。なかなか細かい演出だ。建物に入って、出ると消えちゃうけどね。

↑村人の話を聞くのも大事なこと。よーく聞いていないと、何をしたらいいのかがすぐわからなくなっちゃうぞ。

■スタートするキャラクター

シフ

雪の絶えないバルハラントで生まれ育った女戦士がシフ。ふだんは狩りなどで鍛えているから、モンスターをやっつけるのは得意だ。とにかく腕力、体力が強い。また、全体的に高めのステータス。男まさりの活躍をするのだ。

■重要メッセージ

南に氷にとざされた城が！

ガトの村から南の方面へずーっと歩くと、氷の張った湖を見つけることができる。なんと、その底には大きなお城が見えているのだ。最近はバルハラントの気候がだんだん暖かくなっているという。ひょっとしたら城に入ることができるかも。

■関連イベント

ガトに何度も話しかけよう

シフは村の長・ガトと話をしたあと、南と西、両方のダンジョンへ行くようになるぞ。シフの腕を見込んでのモンスター討伐なのだ。

←ガトは村のいちばん南の、大きな建物の中にいる。モンスターを退治したら、ガトにあいさつしに来るのを忘れないように。また、別の依頼があるかも。

➡ガトの命令を聞いて、役目を果たし終えれば、次はいよいよ騎士団領へ向かうこととなる。難破船から連れ出す、アルベルトも仲間にほしいところだ。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
24	モンスター掃討	97
25	凍りついた城	98
35	イナーシーの嵐	108

■ショップリスト

	No.	売り物	金
武器・防具屋	234	アイアンソード	180
武器・防具屋	202	アクス	490
武器・防具屋	231	弓	260
武器・防具屋	329	ブロンズアーマー	440
道具屋	404	傷薬	30
道具屋	407	高級傷薬	250
道具屋	408	最高の傷薬	2000
道具屋	419	リフレッシュドリンク	3000

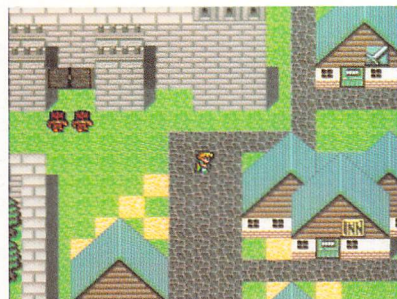
	No.	売り物	金
術法屋（火）	567	ヘルファイア	150
術法屋（火）	559	ファイアウエポン	250
術法屋（火）	544	セルフバーニング	600
術法屋（火）	561	ファイアボール	600
術法屋（火）	521	エレメンタル	2300
術法屋（火）	560	ファイアウォール	3700
術法屋（火）	558	火の鳥	5800

バファルで最も力を持つローバーン公が待っている

武器・防具屋	ある	宿屋	ある
道具屋	ある	船着場	ない
術法屋	ある	パブ	ない
拳術屋	ない	ダンジョン	ない

権力をふりかざす兵士たち!

強大な勢力を2分する、バファル帝国とローザリア王国との境に位置する。昔から争い事の最前線にある町なのだ。実は、その昔はひっそりとした山村だった。それが国境を守るために改造させられ、砦が出来上がっている。帝国防衛の役をになう重要な土地であるため、メルビルが首都ではあるけれど、ローバーンの城主は帝国一の権力を持っている。その権力者がローバーン公。旅人にあまりいい思いはさせてくれないようだ。

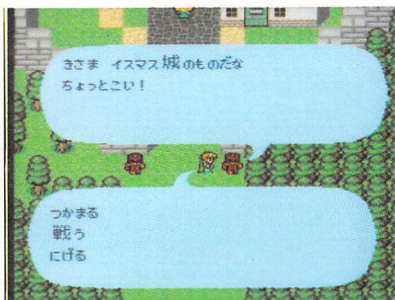
↑帝国最前線の地なだけあって、ピリピリした雰囲気。

↑お金をたくさんためている人は、これからの冒険にそなえて、いろいろ買い物をしておくのもよさそうだ。

■交通手段

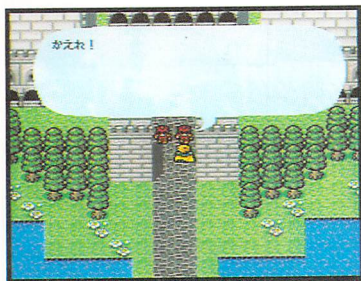
	No.	地名	ページ数
陸路	③-E	イスマス	38
	⑦-B	ブルエーレ	56
	⑦-D	メルビル	60

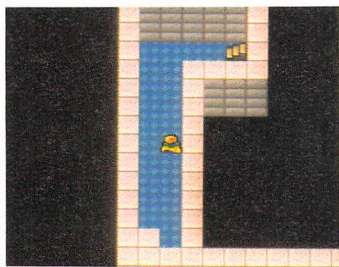
↑バファルとローザリア間の戦いの歴史は古い。人々の話から、厳しい歴史の重みを感じることができるぞ。

➡アルベルトが主人公のときは、要注意!　兵隊に対してうかつな返事をすると、いきなり捕らえられるのだ。

ローザリア、バファル間の紛争の真っただ中をやって来るのだ。恐い兵隊に追いかけられたり、スパイを助けたりと、大変だぞ。

■重要メッセージ

城の中に入ってからが重要

実は、この町を治めるローバーン公はあまり評判がよくない。バファルをわがものにしようと企んでいるのではないかという疑いがかかって、国の中央からスパイが差し向けられているのだ。メインキャラはその内紛に巻き込まれていくことになりそう。慎重に情報を得て、なるべく危害を加えられないように行動しよう。

←騎士団領からやって来たときには、兵士にいきなり怒鳴られてしまうのだ。

→兵隊に捕まり、牢屋に閉じ込められても平気。かくし通路から逃げられる。

■関連イベント

アルベルトの大活劇が始まる！

アルベルトで冒険している人がイスマスでモンスターの襲撃を受けたら、いきなりこの町へ来ることとなる。そうなったらとりあえずディアナのことは忘れ、バファルを攻略していこう。

←襲撃を受けたアルベルトが気がつくと、ベッドの上に寝かされていた。介抱してくれたモニカという娘から、バファルの地図をもらうことができるぞ。

→このカギのかかったドアは、城の地下へ行ける秘密の入口なのだ。2つのイベントにまたがってからんでくる大事な場所だったりする。心して通過せよ！

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
10	陥落／ イスマス城	83
28	ジャン救出作戦	101
32	ローバーン脱出	109

■ショップリスト

	No.	売り物	金
武器・防具屋	301	アイアンアーマー	2300
	324	鉄の小手	1400
	302	アイアンシールド	800
	234	アイアンソード	180
道具屋	404	傷薬	30
	407	高級傷薬	250
	409	石化を解く	100
	413	万能薬	500

	No.	売り物	金
術法屋（水）	509	癒しの水	150
	552	力の水	150
	579	レインコール	250
	554	毒消しの水	250
	515	ウォーターガン	400
	507	油地獄	900
	522	エレメンタル	2300

イナーシー沿岸の活気ある港町

武器・防具屋	ある	宿　　屋	ある
道具屋	ある	船着場	ある
術法屋	ない	パ　ブ	ある
拳術屋	ない	ダンジョン	ない

装備をととのえろ

イナーシー沿岸の港町。クジャラートやローザリアの商人も多く訪れる活気のある場所だ。船の便も多く、旅人たちの経由地としても利用されているのだ。

小さな町の割には、武器・防具屋に少し高いけど、いい物を売っているぞ。金がたまったら、買いにこよう。

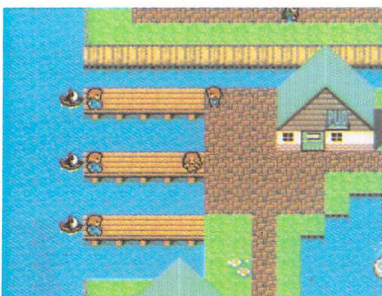
それから、パブには絶対に行こう。何かイベントが発生するか、仲間がみつかるかも。

■交通手段

	No.	地　名	ページ数
陸路	⑦-A	ローバーン	54
陸路	⑦-D	メルビル	60
陸路	⑦-C	ゴールドマイン	58
陸路	③-E	イスマス経由	38
海路	③-B	オービルから50金	32
海路	③-A	北エスタミルから100金	30
海路	⑤-A	ミルザブールから50金	46
海路	③-B	オービルへ50金	32
海路	③-A	北エスタミルへ100金	30
海路	⑤-A	ミルザブールへ50金	46

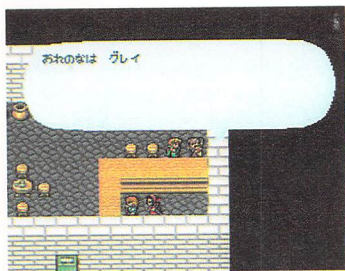
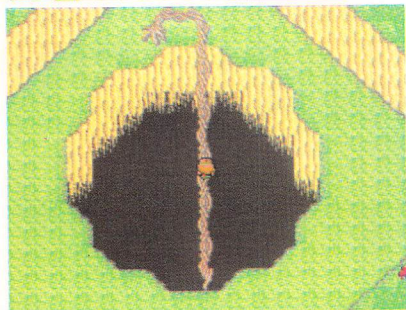
クジャラートやローザリアの商人たちが、多く訪れる活気のあるイナーシー沿岸の町。ローバーンのコルネリオ公直轄地でもある。

➡こちらは武器の専門店。防具はもう一軒のほうだ。ガーラルシリーズは高いだけあって強力だ。

⬆宿屋で体力が回復したら、武器防具屋へ行こう。2軒あって、どちらの売り物もなかなかいいぞ。

⬆イナーシー沿岸の町。港からは北エスタミル行き。オービル行き、ミルザブール行きの3つの船が出ている。行き先の港と国の関係は、町にいるおじいさんに聞こう。

■重要メッセージ

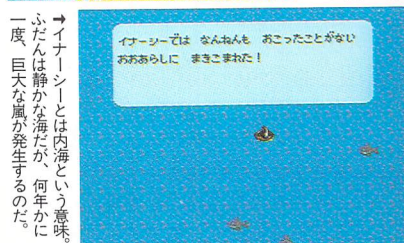
新しい土地へ行こう！

ブルエーレでは直接的なイベントは発生しないが、町の人のメッセージにより、新しい土地に行けるようになる。ゴールドマインやベイル高原の情報を聞いたら、マップに表示されたことを確認し、さっそく行ってみることにしよう。また、パブでは他の仲間が休んでいることもある。町に来たら忘れずに立ち寄るようにしたい。

←パブへ行かないと、新しいキャラを仲間にできない。仲間がいないときでも、貼り紙は必ず見るようにしよう。

↑ベイル高原の真ん中にある、グレートピットという大穴。ブルエーレで情報をもらうことでも行けるようになる。

■関連イベント

騎士団領からの使者が！

ゲームがある程度進んでから来ると、騎士団領からの使者がいるときがある。どうやら騎士団領で何か事件が起こっているようだ。まずは船に乗ってミルザブールへ行ってみよう。

←騎士団領からの使者に話しかけると、騎士団領で起こっていることについて教えてくれる。騎士団領に行ったことがなくても、ちゃんと教えてくれるので安心だ。

→イナーシーとは内海という意味。ふだんは静かな海だが、何年かに一度、巨大な嵐が発生するのだ。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
22	コンスタンツ誘拐	95
23	テオドールを追って	96
29	グレートピット探検	102
35	イナーシーの嵐	108

■ショップリスト

	No.	売り物	金
武器・防具屋1	303	アイアンヘルム	700
	310	ガーラルアーマー	9999
	312	ガーラルヘルム	3700
	311	ガーラルの小手	5300
道具屋	404	傷薬	30
	407	高級傷薬	250

	No.	売り物	金
武器・防具屋2	214	ガーラルソード	3590
	212	ガーラルアクス	9690
	213	ガーラルスピア	4300
	215	ガーラルフレイル	1600
道具屋	408	最高の傷薬	2000
	419	リフレッシュドリンク	3000

皇帝陛下直属の税金のない町

武器・防具屋	ある	宿屋	ある
道具屋	ある	船着場	ない
術法屋	ない	パブ	ある
拳術屋	ない	ダンジョン	ある

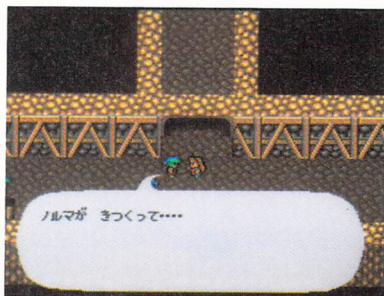
バファルの資金源

ゴールドマインは、金の採掘のさかんな、バファル皇帝直轄の町。税金のない平和な町だが、金鉱で働く人のノルマはなかなかきついようだ。またゴールドマインは東バファルと西バファルを結ぶ町でもある。以前はベイル高原を通って旅をする人が多かった。しかしベイル高原にモンスターが現れるようになってからは、みなゴールドマイン経由で行き来するのが普通になり、旅人の中にはそのまま住みついてしまう者もいる。

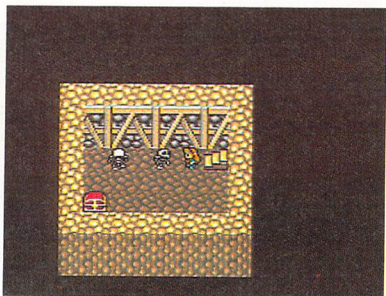
そんな平和な町にも、しだいにモンスターの魔の手が迫っている。それにしても、いったいなぜモンスターが金を狙うのだろうか。

■交通手段

	No.	地名	ページ数
陸路	⑦-D	メルビル	60
	⑦-B	ブルエーレ	56
	⑦-A	ローバーン	54

↑だれに話しかけても、返って来るのはボヤキばかり。でも一生懸命働いているようには見えない。

↑バファル帝国の資金源となっている金鉱。奥に入れば、人々がこつこつと金を掘り出しているに違いない。

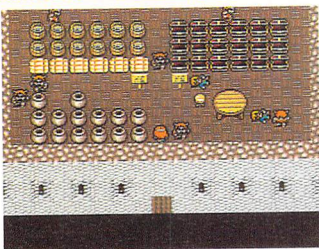
→金鉱の奥の階段を降りると宝箱がある。しかし、まわりにはモンスターがいるぞ！　倒したら宝箱を開けてみよう。

ベイル高原東側にある金鉱の町。直轄地なので、財務大臣パトリックが派遣されている。鉱夫たちも、帝国から送られてきた者が多い。

■重要メッセージ

モンスターが金庫を！

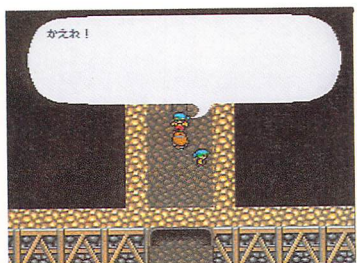
クローディアが到着すると、町はちょうどモンスターたちに襲われたところだった。金庫は襲われ人々は倒れている。倒れている人に話しかけたら金庫の中へ入ってみよう。モンスターを退治して出ると、外で立っている男がいる。

←突然モンスターに襲われ、逃げまどう住民たち。店や宿屋などはカギが掛けられていて、入ることはできない。モンスターを倒すのが先決。

➡なんとかモンスターたちをふりきって金庫の中に入ったが、すでにモンスターたちでいっぱいだ。とりあえず近くのモンスターと戦え！

←金庫の中のモンスターを倒して、外へ出ると、財務大臣パトリックがかけつけていた。しかしちょっとタイミングがよすぎる。何か怪しいぞ。

■関連イベント

皇帝陛下の許可を取れ！

金鉱に入って奥に進むと、皇帝陛下の許可がなければ通れない通路があるぞ。許可を取らなきゃ通れないということは、通路の奥にはたくさんの金や宝があるのかもしれない。通過する方法は、他にはどうもないらしい。

←どいてくれるのを待つしかないから、他のイベントをクリアしてから来よう。

↑金を奪われてから、さらにいくつかのイベントをクリアすると、またモンスターが襲って来る。奥まで進むチャンス。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
32	モンスター軍団襲来	105

■ショップリスト

	No.	売り物	金
武器・防具屋	202	アクス	490
	329	ブロンズアーマー	440
	314	皮の帽子	50
	332	レザーグラブ	250

	No.	売り物	金
道具屋	404	傷薬	30
	407	高級傷薬	250
	408	最高の傷薬	2000
	419	リフレッシュドリンク	3000

いろいろそろう バファルの首都

武器・防具屋	ある	宿屋	ある
道具屋	ある	船着場	ある
術法屋	ある	パブ	ある
拳術屋	ない	ダンジョン	ある

世界一の図書館

バファル帝国の首都だが、他の国の首都と比べると規模の上でやや見劣りする。それでも皇帝の宮殿や、世界中でここだけ、という光の術法を売るエロールの神殿がある。またメルビル警備隊の事務所もあり、仕事を依頼されることもあるので必ず顔を出しておこう。その他に、町の東にある図書館は情報の宝庫だ。困ったときのヒントもたくさんあるぞ。

■交通手段

	No.	地名	ページ数
陸路	⑦-C	ゴールドマイン	58
陸路	⑦-A	ローバーン	54
陸路	⑦-B	ブルエーレ	56
陸路	③-E	イスマス経由	38
海路	⑩-A	ジェルトンから30金	70
海路	⑨-A	ウェイプから200金	66
海路	⑩-A	ジェルトンへ100金	70
海路	⑨-A	ウェイプへ200金	66

←エロールの神官がすべての光の術法を売ってくれる。ただし、ゲームの後半になると神官がいなくなってしまうから、必要な人は、早めに買っておくほうがいい。

↑図書館は世界一と言われるだけあって、置いてある本の数は並じゃない。でも本棚にくっついてAボタンを押したときにメッセージが出ないものは読めない。その代わり、読める本は必ず全部目を通しておくことが大切だ。
←下水道はかなり広い。モンスターもけっこういるし、出入口もいくつかあって、うかつに足を踏み入れるとすぐに迷ってしまう。犯罪者たちが隠れているという噂も。

帝国の首都。皇帝の宮殿があって、マルディアスで最も古い都市。海に面した港で、商人たちがよく訪れる場所、貿易の中心地だ。

■関連イベント

数が多くやりがいがある

誘拐事件や変死事件、皇帝陛下の病気やモンスターの襲来など、メルビルではさまざまなイベントが発生する。もちろん、主人公や選択肢の選び方によっては、起こらないイベントもあったりする。展開が大きく変わってしまうわけだ。ポイントは警備隊の事務所、パブ、図書館の3か所だ。必ず立ち寄るようにしよう。

←大変だ、皇帝陛下が病に倒れてしまった！　早く命を助けてあげたい。人の話と図書館の本がカギを握っている。

➡突然、どこからともなくものすごい数のモンスターが襲ってきた。皇帝陛下ははたして無事だろうか。門番はいないから、宮殿の中へと急ぐのだ！

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
26	ゴールドマイン襲撃事件	99
27	サルーインの秘密神殿	100
28	ジャン救出作戦	101
30	皇帝の奇病	103
32	モンスター軍団襲来	105
33	仲間たちとの別れ	106
34	クローディアを守れ	107
40	ピラミッドの奥へ	113

■ショップリスト

店	No.	売り物	金
武器・防具屋1	220	スティールソード	490
	321	スチールアーマー	6000
	322	スチールヘルム	1400
	326	鋼の小手	2400
武器・防具屋2	209	エストック	220
	225	バトルアクス	1330
	217	グレートソード	1330
	211	大弓	700
道具屋1	309	ガーディアンリング	5000
	416	マジカルシェルター	5000
	403	風の素	500
	414	光の素	500
道具屋2	407	高級傷薬	250
	408	最高の傷薬	2000
	419	リフレッシュドリンク	3000
	413	万能薬	500
術法屋(幻)	524	火幻術	150
	555	破幻術	150
	532	睡夢術	900
	529	幻霧術	900
術法屋(幻)	527	幻影魅力術	1500
	528	幻体戦士術	2300
	574	雷幻術	3700
術法屋(光)	534	スターファイア	150
	575	ライト	250
	565	フラッシュ	400
	511	インビジ	1500
	557	ヒールライト	1500
	536	スターライトウォール	3700
	535	スターライトウェブ	5800
	533	スターソード	9200
術法屋(水)	509	いやしの水	150
	552	力の水	150
	579	レインコール	250
	554	毒消しの水	250
	515	ウォーターガン	400
	507	油地獄	900
	522	エレメンタル	2300
	516	渦　潮	5800

入って来る人間を迷わせる森

武器・防具屋	ない	宿　　　屋	ない
道　具　屋	ない	船　着　場	ない
術　法　屋	ない	パ　　　ブ	ない
拳　術　屋	ない	ダンジョン	ない

気がつけばそこは外

バファル帝国の首都メルビルの南に位置する広大な森林。森の神シリルによって守られていると言われ、中に人間が入って来ることができないため、動物たちの楽園となっている。そして、その森に暮らすオウルという魔女に育てられたのが、クローディアである。なお、クローディア以外が主人公の場合、迷いの森に入るためには、クローディアを一度はパーティーに加えておかないといけない。マップに表示が出ないのだ。

■交通手段

	No.	地　　名	ページ数
陸路	⑦-D	メルビル	60
	⑦-C	ゴールドマイン	58
	⑦-A	ローバーン	54
	⑦-B	ブルエーレ	56
	③-E	イスマス経由	38

←大木の前にいるクローディアのまわりを、小鳥たちが飛んでいる。クローディアに何か伝えたいらしい。

↑森の奥のほうに進むと、木と木の間に狭い通路が見える。一見通れそうだが、迷いの森はただの森ではない。

→オウルの家の前に行くと、狼のシルベンと熊のブラウが待っている。2匹とも、クローディアを助ける頼もしい仲間になるのだ。

←進みたかった道がふさがってしまった。新しくできた道を進むしかない。迷ってしまいそうだけど、本当に出られなくなることはない。

うっそうと茂る森だがモンスターはいない。中へ入って行こうとしても、いつのまにか外に出てしまうことから、その名がついている。

■スタートするキャラクター
クローディア

迷いの森に住む魔女に育てられた森の番人。出生は今のところナゾ。

いつも森の中で弓矢の練習をしたり、動物たちといっしょに過ごしたりしている。

彼女がパーティーにいれば、森で道に迷うこともないだろう。

■重要メッセージ
クローディアの生い立ち

森の入口を見てくるように言われたら、すぐに外へ出よう。バファル帝国親衛隊のジャンがモンスターに襲われている。強制的に戦闘になるが、シルベンとブラウがいれば負ける心配はないはず。戦闘が終わってからオウルに話しかけると、森から出て他の町へ行けるようになる。

←モンスターからジャンを助け出し、名前を教えると、メルビルに遊びに来いと言われて、マップをくれる。

➡クローディアが、ジャンに名前を名のったことを、気にしているオウル。まずいことでもあるのだろうか。

■関連イベント
オウルとの悲しい別れ

ゲーム後半、宿屋で泊まったときオウルが呼ぶことがある。もし迷いの森に帰ると、オウルからとても重要な話が聞けるのだ。クローディア以外が主人公の場合は、いっしょに行くかどうかを選べる。クローディアが帰らない限り、宿屋へ泊まるたびにオウルは呼び続けるぞ。

←宿屋で起きると、オウルの声が聞こえる。帰るかどうかは自由だが、オウルは大事なことを知っているぞ。

➡迷いの森に帰ったら、まっすぐオウルの所へ。今まで隠していたクローディアの生い立ちを話してくれる。

←クローディアが、実はバファル帝国の皇女であるということを話すと、オウルはクローディアを残して死ぬ。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
30	皇帝の奇病	103
31	オウルとの死別	104
32	モンスター軍団襲来	105

Coral Sea

国を持たない無法者たちの砦

武器・防具屋	ある	宿　　屋	ある
道　具　屋	ある	船　着　場	ある
術　法　屋	ある	パ　　ブ	ある
拳　術　屋	ない	ダンジョン	ない

海賊の首領のブッチャーがいる

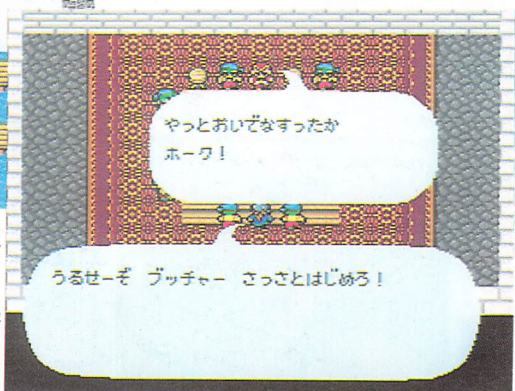
パイレーツコーストは、ホークのスタート地点となるサンゴ海の北に面した海賊たちの町。実は、ホークでゲームをスタートしないと、絶対に来られない町なのだ。というのも、3方を山に囲まれていて陸路がなく、海から行こうとしても、海賊を恐れて船を出す者がいないからだ。また、他の町と同じように店や宿屋もあるが、店員はすべて海賊の仲間。売り物もあちこちで略奪したものばかりだ。海賊たちからも恐れられている悪党のブッチャーが町全体を仕切っている。

サンゴ海を荒らし回る海賊たち。彼らの根城になっているのが、パイレーツコースト。『海賊海岸』の名は、だてではないのだ。

■交通手段

	No.	地　名	ページ数
海路	⑨-B	ゴドンゴへ	68

↑会議室の手前にある部屋。会議室ではブッチャーと手下が共に待ち受けているぞ。ここにも、手下どもがゾロゾロといるのだ。話し合いが決裂するとまずいかな？

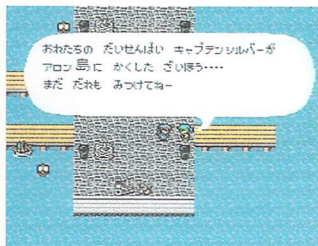
↑船着場につくと海賊が集会のあることを教えてくれるので出てみよう。ちなみに下の方に見える船は、ブッチャーのものだ。名前はシーデビル。壊してやりたいね！
➡会議室には、ブッチャーと手下が待ち受けているぞ。会議のメンバーを自分の手下で固めてからホークを呼びこむとは、さすが悪党ブッチャーらしい手口だね！

■スタートするキャラクター

ホーク

正統派海賊のホーク。レイディラック号の船長だ。相棒のゲラ＝ハとともに大海原を大冒険している。ブッチャーとは違い、無益な殺し合いを好まない。

■重要メッセージ

アロン島の財宝

パイレーツコーストで、キャプテンシルバーの財宝の情報を聞くことができる。町の船着場にいる海賊に話しかけると、アロン島のどこかに財宝が眠っていると教えてくれるぞ。

←アロン島に、キャプテンシルバーが隠した財宝が眠っているらしい！　さっそく探しに行きたいところだが、まずは集会に出よう。

■関連イベント

ブッチャーとの決闘だ

集会場で、海賊のこれからの方針を決める会議が行われる。ブッチャーの意見に従うか、自分の考えを押し通すか、どちらを選択するかは、もちろんプレイヤーの自由だぞ。

←会議室で会議をしている。会議の内容は、プレイヤーが選択をできるのだ。反抗しまくると、ブッチャーは決闘を申し込んでくる。

ブッチャーーーーーーーー！

➡マスク島に来てみると、ブッチャーはいなかった。しばらくすると帝国軍が現われてホークを取り囲む。ブッチャーにハメられた！

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
37	マスク島の決闘	110
39	海賊シルバーの財宝	112

■ショップリスト

	No.	売り物	金
武器・防具屋	209	エストック	220
	207	ヴェルニーレイピア	1600
	325	ハードレザーアーマー	84
	320	スケイルメイル	900
道具屋	404	傷薬	30
	407	高級傷薬	250
	408	最高の傷薬	2000
	419	リフレッシュドリンク	3000

	No.	売り物	金
術法屋（風）	504	アイスジャベリン	150
	530	コールドウエポン	250
	513	ウインドバリア	600
	519	エレメンタル	2300
	576	ライトニング	3700
	566	ブラッドフローズ	5800
	562	吹雪	9200

ブッチャーの悪の手がのびる

武器・防具屋	ある	宿　　屋	ある
道具屋	ある	船着場	ある
術法屋	ある	パ　ブ	ある
拳術屋	ない	ダンジョン	ない

海賊への警戒がとても厳しい

海賊がひんぱんに出没するサンゴ海。アロン島でそのサンゴ海に面する町がウェイプだ。町の人々は海賊に襲われることが多いらしく、ひどく警戒をしている。定期便以外の船で近づこうとすると追い払われてしまい、上陸することはできない。回り道だけれど、ゴドンゴから陸路で町に入ることになる。

■交通手段

	No.	地　名	ページ数
陸路	⑨-B	ゴドンゴ	68
海路	⑦-D	メルビルへ200金	60
海路	⑦-D	メルビルから200金	60

➡見慣れない船が近づくと、何もしないうちからこの始末。どうしてもアロン島に上陸したければゴドンゴへ回れ。

⬆アロン島にはゴドンゴという村もあるのだ。その村にはゲラ＝ハと同じ紳士的なゲッコ族が大勢いるぞ！

⬆サンゴ海でブッチャーとその手下が、船を襲いまくっているからだ。いつか倒してやろう！

➡バファル帝国から独立をしてホッとする間もなく、今度は海賊に悩まされている。ウェイプの人たちは色々とたいへんだ。

サンゴ海に面した町ウェイプ。きれいな海にかこまれ平和そうに見えるが、海賊に襲撃されることが多く、町の人たちは脅えている。

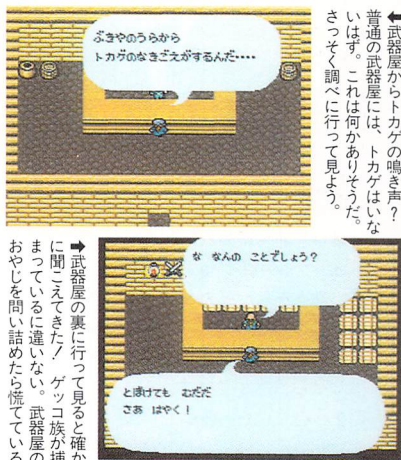
■重要メッセージ
ジャングルの中にピラミッド

ウェイプの町では、これといってキャプテンシルバーの財宝に関する情報を聞くことはできないが、アロン島のもう1つの町、ゴドンゴの話や、ピラミッドについての話は聞ける。だが、ウェイプにはジャングルへ行く道を知っている人はいないようだ。まずはゴドンゴへ行って、ジャングルについての情報を集めるといい。

➡ジャングルの中にピラミッドがあるらしい。何でジャングルにピラミッドがあるのだろう？　謎を解きに行こう。

➡本当にこんな所にあった！　いったい誰がなんのために作ったのだろう。

■関連イベント
ゲッコ族を助ける

ウェイプのパブに行くと、武器屋の裏からトカゲの鳴き声が聞こえるという情報が手に入る。最近ゲッコ族が誘拐されているらしいし、ブッチャーのしわざかもしれない。調べてみよう。

⬅武器屋からトカゲの鳴き声？　普通の武器屋には、トカゲはいないはず。これは何かありそうだ。さっそく調べに行って見よう。

➡武器屋の裏に行って見ると確かに聞こえてきた！　ゲッコ族が捕まっているに違いない。武器屋のおやじを問い詰めたら慌てている。

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
38	ゲッコ族の解放	111
40	ピラミッドの奥へ	113

■ショップリスト

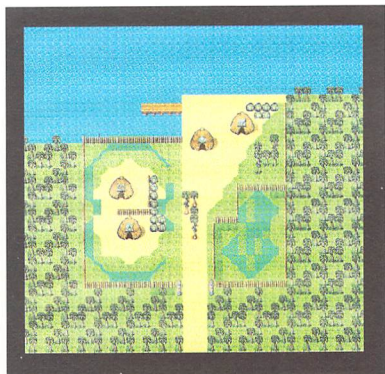
	No.	売り物	金
武器・防具屋	322	スチールヘルム	1400
	202	アクス	490
	225	バトルアクス	1330
	212	ガーラルアクス	9696
道具屋	404	傷薬	30
	407	高級傷薬	250
	408	最高の傷薬	2000
	419	リフレッシュドリンク	3000

	No.	売り物	金
術法屋（魔）	518	エナジーボルト	150
	539	スロウ	150
	571	マジックヒール	900
	538	スペルエンハンス	1500
	514	ウエポンブレス	1500
	503	アーマーブレス	1500
	526	クイック	2300

トカゲと人間がいっしょに住んでいる

武器・防具屋	ある	宿屋	ない
道具屋	ある	船着場	ある
術法屋	ある	パブ	ない
拳術屋	ある	ダンジョン	ない

紳士的なゲッコ族たち

アロン島では島全体を覆いつくすほどに、ジャングルが広がっている。ゲッコ族とは、高い知能をもつトカゲの一族で、島に人間が移り住む前からジャングルに住んでいる。ゲッコ族と人間が共存している村、ゴドンゴでは、ゲッコ族を通じていろいろな物資が取り引きされている。そのせいか、ゴドンゴの武器・防具屋には、なかなか強力なヴェルニーシリーズの防具が置いてある。しかし、ゲッコ族がこれらの防具をどこから手に入れるかは謎である。シルバーの財宝と何か関係があるのかもしれない。なお、ゴドンゴへはウェイプからの陸路だけでなく、ノースポイントからの海路でも来ることができる。

■交通手段

	No.	地名	ページ数
陸路	⑨-A	ウェイプ	66
海路	④-C	ノースポイントへ100金	44
海路	④-C	ノースポイントから100金	44

⬆ゴドンゴにいるゲッコ族は、紳士的な人たちばかりだ。ゴドンゴでの評判もいい。

⬆ゴドンゴとウェイプは、陸路での行き来が可能なのだ。さっそく行ってみよう!
⬅ジャングルの中で生活していたゲッコ族。モンスターみたいだけど、やさしいのだ。

ゴドンゴは、人間とゲッコ族が協力しあって成りたっているのだ。見た目は不気味なゲッコ族だが、人に危害を加えたりはしない。

■重要メッセージ
ジャングルの中に村が

ゴドンゴ以外の所に、なんとゲッコ族がいるらしいという情報が手に入るぞ。村にいるゲッコ族だけだと思っていたが、ジャングルの中で今もひっそりと暮らしているという。どうも人間と暮らすことを部族の恥と考えているらしいが、他にも理由がありそうだ。なお、メッセージを聞くことによって、マップに『ジャングル』の表示が出る。ぜひ行ってみよう。

⬆ということは、今ではゴドンゴにしか住んでいないと思われていたゲッコ族が、まだジャングルの中にいることがわかった。さっそく行って探し出してみよう。きっと見つかるぞ。

■ショップリスト

	No.	売り物	金
武器・防具屋	211	大弓	700
	305	ヴェルニーアーマー	4000
	306	ヴェルニーヘルム	2400
	307	ヴェルニーの小手	3700
道具屋	404	傷薬	30
	407	高級傷薬	250
	408	最高の傷薬	2000
	419	リフレッシュドリンク	3000
道場	227	パンチ	90
	216	キック	1000
	405	気の素	500
	413	万能薬	500

■関連イベント
シルバーの財宝を探せ

ジャングルの中に行くと、ゴドンゴで見たのと同じ形をした建物があるぞ。中は洞窟になっていて、岩の1つにゲッコ族の住みかへの隠し通路がある。そこに住むゲッコ族からは、シルバーの財宝の隠し場所についての情報は聞けない。でも長老は重要なことを知っていそうだ。

⬅これがジャングルにあるゲッコ族の村なのだ。あまり重要なことは、ほとんど教えてくれないぞ。

➡今話しかけているのはゲッコ族の長だ。人間嫌いだが、仲間にゲラ＝ハがいればその理由を教えてくれる。

■イベントリスト

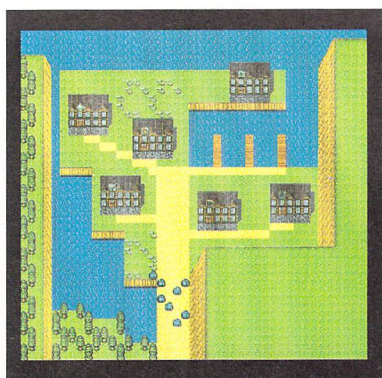
No.	イベント名	ページ数
39	海賊シルバーの財宝	112

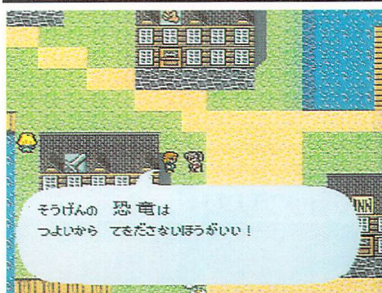
	No.	売り物	金
術法屋(幻)	524	火幻術	150
	555	破幻術	150
	532	睡夢術	900
	529	幻霧術	900
	527	幻影魅力術	1500
	528	幻体戦士術	2300
	574	雷幻術	3700

トマエ火山にモンスターの影

武器・防具屋	ある	宿屋	ある
道具屋	ある	船着場	ある
術法屋	ある	パブ	ある
拳術屋	ある	ダンジョン	ない

お店がそろっている

サンゴ海の南東に位置する巨大な火山島がリガウ島だ。島には数多くの財宝が眠っていると言われており、財宝目当てに、世界中から冒険者たちが集まってくる。だが、財宝が眠ると言われている草原には、昔から巨大な恐竜が住みついているだけでなく、最近では多くのモンスターも出現し、何人もの冒険者たちの命を奪っている。その上火山も不気味な動きを見せているにもかかわらず、島唯一の町であるジェルトンを訪れる者は後を断たない。町の規模のわりに店が多いのは、命知らずの冒険者たちの需要が多いためだろう。

■交通手段

	No.	地名	ページ数
海路	⑦-D	メルビルへ30金	60
	⑦-D	メルビルから100金	60

↑恐竜はとにかく強い！　レベルの低いうちは戦っても絶対に勝ち目はない。ひたすら逃げて逃げて逃げまくれ！

↑メルビルへ船が出ている。リガウ島から他のエリアや町へ移動するための、ただ１つの手段なのだ。値段は安め。

←なんと、町は１つしかない。ジェルトンの他にはトマエ火山ぐらいしかないのだ。そのわりに人は多いけど。

サンゴ海に浮かぶリガウ島は、トマエ火山の噴火によってできた。火山はいまも活動中で、いつ噴火してもおかしくないのだ！

■スタートするキャラクター

グレイ

世界中の財宝を手に入れようと、大冒険をしている。財宝のためならどんなに危険な場所でも行ってしまう男だ。最近目をつけたのが、リガウ島の財宝。心強い仲間ミリアム、ガラハドをひき連れてリガウ島行きの船に乗るのだった。

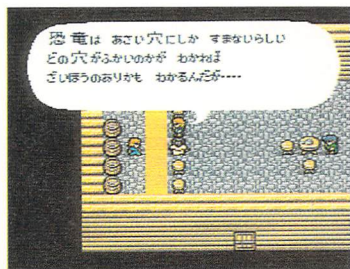
■重要メッセージ

花園に財宝のうわさ

ジェルトンのパブに行くと、草原には深い穴と浅い穴があることを教えてくれるぞ。お目当ての財宝は、花園にある深い穴にあるらしいのだ。草原の場所は、ジェルトンの町を歩いている女の子に話しかけると教えてくれる。

■関連イベント

財宝を探索しに行こう

パブなどで聞いた情報を元に、草原に花園を探しに行こう。草原には2つの花園があるぞ。どちらかの穴に財宝が眠っているはずだ。

←さて、草原のどの穴が深いんだろう。もっとくわしく教えてほしいね！

→草原には、穴がたくさん開いているが、ほとんどの穴には恐竜しか住んでいないのだ。とにかく、花園を探しに行ってみよう。

■ショップリスト

	No.	売り物	金
武器・防具屋	221	スピア	210
	230	メイス	90
	323	チェーンメイル	1500
	322	チェーンヘルム	250
道具屋	404	傷薬	30
	407	高級傷薬	250
	408	最高の傷薬	2000
	419	リフレッシュドリンク	3000
拳術屋	227	パンチ	90
	216	キック	1000
	405	気の素	500
	413	万能薬	500

	No.	売り物	金
術法屋（火）	567	ヘルファイア	150
	559	ファイアウエポン	250
	544	セルフバーニング	600
	561	ファイアボール	600
	521	エレメンタル	2300
	560	ファイアウォール	3700
	558	火の鳥	5800

■イベントリスト

No.	イベント名	ページ数
41	恐竜世界の財宝	114
42	トマエ火山の迷宮	115
43	冥府	116

系統別・術法屋一覧

★ほしい術法を売っている町がすぐわかる

広い世界を回っていると、どこにどんな店があるのか忘れてしまうことも多い。特に、10系統ある術法はそれぞれ独立して売っているため、ほしい術法を売っている町がなかなか探せなかったりする。そんなときに次の表を生かしてもらいたい。なお、『闇』と『邪気』の術法は敵が使うだけで覚えることができないので、それ以外の術法について載せてある。

術法名	解説	町名
火	『ヘルファイア』や『ファイアボール』など、敵を攻撃するための術法がほとんど。動物系や植物系のモンスターに効きが良い。	ガトの村、ジェルトン、バイゼルハイム、南エスタミル
水	『ウォーターガン』などの攻撃的術法もあるが、効果はいまいち。回復・治療のために使う、と考えたほうが良いだろう。	クリスタルシティ、タルミッタ、バイゼルハイム、メルビル
土	ほとんどが防御・回復・攻撃補助の術法で、直接的な効果が測りにくい。『風』の術法を覚えたほうがいろいろ使える。	ガレサステップ、バイゼルハイム
風	『火』の術法に次いで、攻撃に使えるものが多いので、覚えておくと何かと得。ただし、HPの回復は他の術法に頼ろう。	ノースポイント、バイゼルハイム、パイレーツコースト、南エスタミル
光	攻撃用術法は少ないが、アンデッドなどによく効く。メルビルでしか買えず、また、後半に行くと売っていないので注意。	メルビル
気	クリスタルシティのミルザの神殿にしかない。攻撃補助や防御の術法が主で、自分に対してしか効果がないものが多い。	クリスタルシティ
魔	売っている町は多いが『エナジーボルト』と『マジックヒール』以外、あまり役に立たない。値段が安めなのがとりえだ。	ウェイプ、ウロ、北エスタミル、ミルザブール
幻	攻撃用のものは、アンデッドや植物系、スライム系のモンスターには全く効かない。『幻体戦士術』は対ボス戦に有利。	オイゲンシュタット、ゴドンゴ、メルビル

イベント ガイド
～Event Guide～

ページの見方

事件や依頼などを総称してイベントという。どうすると起こるか、どうやって解決し、その後どうするか、を明らかにするページだ。

●エリア名
9ページのエリアガイド、24～71ページのタウンガイドと共通のエリア名とその英語名。エリアごとの色分けもタウンガイドに同じ。

●イベント画面
そのイベントを象徴するような画面。ボスとの戦闘やダンジョンの様子など、場合によって様々だ。

●イベント名・No.
各タウンガイド内の一覧表に対応したイベント名と通しNo.。イベント名は内容を大まかに表している。

●データ
イベントに臨む際に知っておきたいデータ。『イベント種別』とはイベントのおよその目的。また、『関連イベント』の欄では、関係があるイベントをNo.で表してある。

●イベント概略
イベントの内容や目的、発生する時期や場所、また他のイベントとの関係などを簡単に述べてある。

●クリア方法
イベントをクリアするための具体的な方法を、写真を交えて示している。行くべき場所や建物、出される選択肢とその選び方などについての詳しい情報が書いてある。

●発生条件
どうすればイベントが発生するかについて、関連するメッセージや選択肢、必要キャラなどを示す。

●その後の展開
イベントクリア後、最も困るのが次に何をすればいいかということ。読めば、その後の目的地や流れなどが必ず見えてくるはずだ。

さらわれた子供を救出できるか？

開拓村の誘拐事件

EVENT NO. 1

いまだ開拓されていない地域の多いフロンティア。未来のために働く人々の村に、ひとつの事件が起こった。なんと村の子供が、モンスターに誘拐されたというのだ。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初　期	な　し	な　し	キャラ捜索	5

イベント発生条件

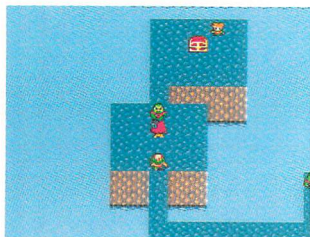
ウエストエンドの北の村にいる母親に話しかける。母親の頼み事を引き受けると、マップに『どうくつ』の表示。

母親の願いを聞いてあげよう

ウエストエンドで北の村の情報を聞いたら、マップ上に『ムラ』と表示が出るので、さっそく行ってみよう。そこには、子供をモンスターにさらわれた母親がいるぞ。子供を救出してほしいと言う彼女の願いを、ぜひ聞いてあげたい。

⬅⬆引き受ければ洞窟に行けるようになるが、断わればそのまま。母親はひとり、泣き寝いりするしかないのだ。

イベントクリア方法

洞窟に入って、最深部にいるボスモンスターを倒す。その後子供を救出して村に帰ると、母親が50金をくれる。

洞窟に行く準備をしよう

村の北の洞窟は、バーバラで始めたプレイヤーには、最初か、二番目のダンジョンになるはず。腕ならしにはちょうどいいかも知れない。準備ができたら出発だ。

⬆ウエストエンドに戻って、『傷薬』を買いこんでおこう。

⬆洞窟を守るモンスターは、ザコ敵よりも格段に強い。油断は禁物。

その後の展開

開拓村で、北東の村の情報を入手。現地に行って村人の話を聞こう。

情報はたくさんある

村で聞いた、北東の村へ行ってみよう。すでに行ってしまった人は、ニューロードを南下してクジャラートに行ってみよう。

魔物の影におびえる村人を救え

モンスター大発生 EVENT NO. 2

ウエストエンドの北東の村の周りには、モンスターが大量にはびこっている。開拓に汗を流す人々をおびやかす、魔物たちを討伐できるのは、冒険者たちしかいないのだ。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初　期	な　し	な　し	討　伐	5

イベント発生条件

村人からモンスターの情報を入手すると、マップ上に、『ダンジョン』の表示。ダンジョンで魔物のボスを倒す。

モンスターに囲まれた村

村の人々の話に耳をかたむけているうちに、「モンスターは、東のダンジョンから押し寄せてくる」という情報を聞ける。さっそくウエストエンドに戻って、回復アイテムを買いこんだら、ダンジョンへ入ってみよう。強力なモンスターたちが、次から次へと襲ってくるぞ。ＨＰに注意して進むのだ。

⬇村の周りのモンスターを、いつか追い払うことを夢みる村人。彼らの期待に応えるためにも、ぜひダンジョンの魔物と戦いたい。

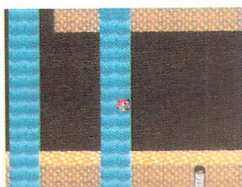
⬅村にあるわずかな貯えを、必死で守る村人。魔物に油断はできない。

➡フロンティアで装備を整えられるのは、ウエストエンドだけ。まずは宿屋でＨＰを回復。

イベントクリア方法

ダンジョンに入って、最下層にいるモンスターを倒す。村に戻ると、人々のメッセージが多少変わっている。

ダンジョンの内部は、いくつもの滝によって何層にも分かれている。ひとフロアも広く、複雑な構造になっているけど、宝箱もいくつか置いてあるので見逃がせないぞ。各階の階段で待っている固定モンスターはかなり強い。傷薬を装備して、戦闘中はこまめにＨＰを回復させるようにしたい。無事にボスを倒せたら、地上への近道で脱出しよう。村は平和になっている。

➡滝は一度乗ってしまうと下に落ちるまで動けないぞ。

その後の展開

ウエストエンドから、タルミッタ、南エスタミルなどで情報を入手。

ニューロードを通って

フロンティアでのイベントをひとまずクリアしたら、ニューロード経由で、クジャラートに行ってみよう。新展開があるぞ。

デステニィストーンは誰の手に

『幻』のアメジスト
EVENT NO. 3

悪しき神々を封印する時、絶大な力を発揮したといわれるデステニィストーン。ぜひ手に入れたい重要アイテムだが、今は誰の手の中に眠っているのだろうか。

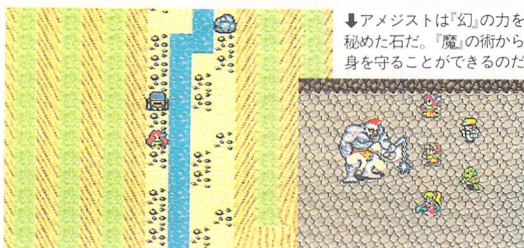
発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
不特定	バーバラ	なし	アイテム入手	なし

イベント発生条件

イベントに何らかの形でバーバラが関わってさえいれば、基本的にどのキャラクターで始めても発生する。

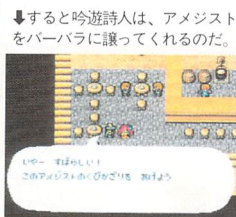
バーバラが鍵をにぎる

たいていのデステニィストーンは、洞窟や塔などに隠されている。しかしアメジストだけは、吟遊詩人が常に持ち歩いているのだ。もしバーバラが彼を喜ばせることができたなら、アメジストが手に入るかも知れないぞ。

⬇アメジストは『幻』の力を秘めた石だ。『魔』の術から身を守ることができるのだ

イベントクリア方法

方法は2通り。1つはバーバラで始めた場合吟遊詩人と話すこと。1つはバーバラをパーティーに入れること。

A.パブの客と話す

バーバラで始めた場合は、ウエストエンドのパブにいる吟遊詩人と話してみよう。彼から、ちょっとした頼み事をされるぞ。もしも快く引き受ければ、アメジストをもらえるはずだ。

B.バーバラをパーティーに入れる

バーバラ以外のキャラクターで始めた場合は、彼女をパーティーに入れさえすれば大丈夫。なぜならバーバラは、すでにAのイベントをクリアしていて、アメジストを持っているからだ。

⬆もちろん、頼みを引き受けてあげよう。

⬇すると吟遊詩人は、アメジストをバーバラに譲ってくれるのだ。

⬆とある町のパブには、バーバラが待っている。

⬇ステータス画面を見てみると、バーバラはアメジストを首から下げていた。何の苦労もなく手に入ってしまったようだ。

300年の眠りから魔人が目覚めた

バンパイアの復活

EVENT NO. 4

邪神の力が次第に解放されるにつれ、各地ではモンスターの勢力が強くなっていく。フロンティアによみがえったバンパイアは、北の村の人々を襲い始めた！

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
中　期	な　し	聖　杯	討　伐	5

イベント発生条件

ウエストエンドのパブで情報を入手。北の村に行くと、村人は全員『バンパイアのしもべ』となって襲ってくる。

パブで情報を仕入れよう

⬅ウエストエンドのパブで、バンパイアについての情報を仕入れると、マップに『バンパイア』の表示が出るぞ。でもダンジョンに入る前に、南エスタミルに寄ってみよう。

聖杯を忘れずに

南エスタミルの地下水路の中にあるカタコームに立ち寄ってみよう。バンパイアを楽に倒せるアイテム、『聖杯』が隠されているぞ。

イベントクリア方法

聖杯を持って、バンパイアの洞窟に入り、最深部にいるボスを倒す。北の村に戻ると、村人は正常になっている。

悪魔のダンジョンに突入

『聖杯』は、アンデッドであるバンパイアに強大なダメージを与えることができる。もちろん武器なので、装備するのを忘れないようにしよう。あとあとまで使えるアイテムなのだ。

⬅⬇いよいよバンパイアとの対決だ。パーティーが聖杯を持っているといないとでは、敵の反応が全然ちがうぞ。聖杯をフルに活用して戦おう。

その後の展開

ミルザブールやエスタミルなどの、行動範囲の広いエリアで情報集め。

各地を巡ってみよう

とりあえず、大きな港のある北エスタミルを拠点に、いろんなエリアに行って情報を仕入れるのだ。

西端の町は地獄と化した
ウエストエンド壊滅
EVENT NO. 5

邪悪な神の復活と時を同じくして、マルディアスには、みるみるモンスターの勢力が強まっていった。そして魔の手は、ついにウエストエンドまで伸びて来たのだ。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
後　期	な　し	な　し	新展開	1,2,4

イベント発生条件

序盤に、フロンティアの誘拐事件やモンスター発生、バンパイアのイベントをクリアしていないと発生する。

パブの壁新聞に注目

ウエストエンド壊滅のニュースは、ほとんど全てのパブの壁新聞で報道されているぞ。現地にかけつけると、あたり一面にモンスターがのさばっていて、人間はもう誰もいないようだ。

⬅パブの壁新聞にもあった通り、ニューロードをうろつくモンスターの数も増加したようだ。フロンティアへ行くのも一苦労だけど、北の村や北東の村の様子も見てみたい。

➡ウエストエンドの明るい雰囲気を知ってる人には、かなり衝撃的なニュースだろう。フロンティアに一体何が起きたのか、確かめてみる必要がある。まずは行ってみよう。

➡やっぱりニュースは事実だった。町の人々の姿はどこにもなく、代わりにいるのは凶悪なモンスターばかり。北東の洞窟さえクリアしておけば、発生しないイベントなのだ。

その後の展開

アロン島、リガウ島、ウロ、ノースポイントなどで、行き残したイベントに関しての情報を集めてまわる。

邪神の復活はもう目前だ

魔物による被害もあいつぐ今、そろそろ大詰めが迫っていると考えた方がいい。ウロやノースポイントで人々の話に耳をかたむけよう。

⬅流砂の激しいカクラム砂漠は、ガレサステップの南だ。ちょっと驚くトリックがあるのだ。

➡東のオールドキャッスルは過酷な迷宮だけど、もし行けたら強力なアイテムが手に入るだろう。

➡ノースポイントの港からは、アロン島やリガウ島に行ける。新しい展開が待っているぞ。

伝説のモンスターを求めて ジュエルビーストに挑め
EVENT NO. 6

遠い昔、サルーインですら制御できなかった1体の魔物が、フロンティアに今も眠っているという。あまりに強大な力を持つ魔物は、ジュエルビーストと呼ばれた。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
後　期	な　し	な　し	アイテム入手	8,9

イベント発生条件

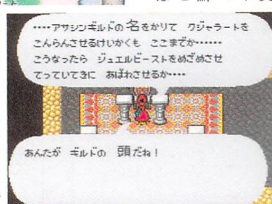
マラル湖の水竜に『雨雲の腕輪』を渡し、再び話を聞くか、アサシンギルドのイベントでボスを倒すと発生する。

水竜から情報が聞けるぞ

水竜、アディリス、タイニィフェザー、フレイムタイラントの一連のイベントが終わったらもう一度マラル湖の水竜に会いに行こう。

⬇アサシンギルドを支配していた、サルーインの手下・ミニオンは、ジュエルビーストを蘇えらせるという捨てゼリフを残した。それほど危険な魔物なのか。

➡ジュエルビーストは、体内にサルーインの造り出したジュエル（＝宝石）を埋め込まれ、強大なパワーを得たモンスター。倒せばジュエル（＝宝石）が手に入るかも。

⬆情報を入手すれば、マップに『ジュエルビースト』と表示される。かなりの強敵であることは今までの情報から明らかなので、装備や回復アイテムなどを整えていきたい。

イベントクリア方法

フロンティア、『ジュエルビースト』の洞窟内に突入。最下層にいるボスキャラを倒す。

奇怪な魔物に立ち向かえ

いよいよジュエルビーストとの対決だ。攻撃もかなり激しいので、パーティーを十分に強くしてから戦おう。HPも600くらい欲しい。

その後の展開

最終試練やオールドキャッスルなどで、強力な武器、防具、術法などを手に入れる。

強力な武器を入手せよ

オールドキャッスル、最終試練、冥府はそれまでのパーティーの行いによって、行ける箇所が決まるのだ。吟遊詩人に情報を聞こう。

➡冥府。今までとは段違いに強力な武器があるぞ。

奴隷商人に連れさられた少女たち

ハーレム潜入作戦 EVENT NO. 7

南エスタミルを中心に、少女達が次々とさらわれるという事件が起きた。さらわれた少女の中にはアイシャや、ジャミルの幼なじみ・ファラの姿もあったのだ。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初　期	な　し	な　し	キャラ捜索	16

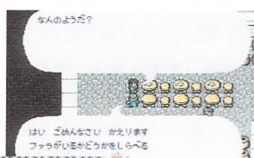
イベント発生条件

南エスタミルのパブで仕事を引き受ける。ジャミルの場合は、パブから出てファラの母親と話す事ができる。

ファラが突然さらわれた！

パブでは、クジャラートの首長・アフマドのハーレムを探してほしいという依頼がある。やばい仕事らしいけど、引き受けてみよう。

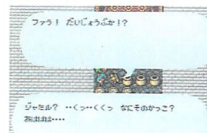
➡町のどこかにある、奴隷商人の建物に殴り込みだ。地下水路からまわり込むこともできるぞ。悪党の１人を倒したら、ファラの居場所を聞き出そう。

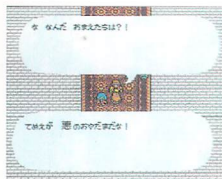
⬅ジャミルで始めた場合。仕事を引き受けたら、ファラの母親と話してみよう。彼女はジャミルに泣きついてくるぞ。ジャミルにとっては初のイベントだ。

⬅ハーレムは女ならフリーパスなので、ジャミルで始めた場合、女装するのだ。地下水路はかなり広い。北の方を目指して進めば、それほど迷わないぞ。

イベントクリア方法

地下水路から北エスタミルに行き、アムト神殿の隠し通路に入る。ハーレムでアイシャとファラを助ける。

首長・アフマドに鉄拳を

北エスタミルのアムト神殿には、首長アフマドが出入りしているという噂。神殿内をくまなく調べて、ハーレムの中に潜入してみよう。

⬅連れさられた少女たちの中には、ファラの他にアイシャがいることも。アイシャで始めた場合は、ちょうど逆の立場になるのだ。２人とも、ぜひとも助け出してあげよう。

➡事件の黒幕、アフマドが登場！ 強さは大したことないぞ。こらしめろ。

その後の展開

北エスタミルからミルザブールへ。騎士団領に入って情報収集する。

騎士団領へ向かう

仕事が終わったら、とりあえず北エスタミルからミルザブール行きの船で、騎士団領へ向かおう。

湖に浮かぶ島に水竜は復活した

水竜の棲む湖

EVENT NO. 8

以前はクジャラートの首都だったタルミッタ。南には美しいマラル湖が広がっている。しかし湖の地下では大守ハルーンが、権力をとり戻すために儀式を行っていた。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
中　期	な　し	雨雲の腕輪	キャラ捜索	6,13,29,42

イベント発生条件

北エスタミルで娘を助けて情報を入手。タルミッタで、隠し階段からセケト宮殿に侵入。ハルーンの影武者を倒す。

ハルーンの影武者に会ってみよう

南エスタミルに行くと、パブで仕事が待っているぞ。失踪した娘を捜してほしい、というものだ。依頼を受けたら北エスタミルに行ってみよう。町のすみで少女が暴漢に襲われている！

➡助けた少女から、暴漢はタルミッタなまりがある、という情報を聞けるぞ。これでマップ上に『タルミッタ』の表示が出る。さっそく駆けつけてみよう。

⬅セケト宮殿でハルーンと話したいけど、タルミッタ兵が行く手をさえぎって、どうしても入れない。そういえば、町の右端に変な階段があったはずだ。

➡ハルーンらしき人物と話すと、いきなり戦闘に突入！　無事に倒すと、水竜についての情報が入るのだ。これでマラル湖へ向かう準備が全部そろうぞ。

イベントクリア方法

船でマラル湖中央の島へ。洞窟に入って、最深部でハルーンを倒すと水竜と話ができる。水竜に三者択一で答える。

水竜の依頼を受けるか？

マラル湖の中央の島は洞窟になっていて、一番奥には本物のハルーンがいる。今まさに、水竜にいけにえの少女を捧げようとしているぞ。

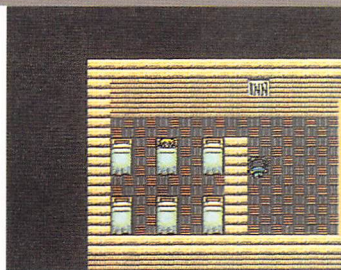
⬅祭壇の前にいるのがハルーンとその手下たち。少女を救い出すためには、この3人と戦うしかない。ハルーンが少女を水に投げ込んでしまう前に、なんとか食い止めよう！

⬇ハルーンを倒した後で、ようやく水竜と話しができるようになるのだ。

その後の展開

話を聞いたら、さっそくブルエーレからベイル高原へ向かおう。

そしてベイル高原へ

水竜から話を聞いたら、目的地はただ１つ。ベイル高原へは、イスマス経由で行くこともできるぞ。

忍びよる殺し屋集団に勝てるか？
アサシンギルドを潰せ
EVENT NO. 9

その昔、クジャラートの人々の影の支配者だった、アサシンギルド。彼らが復活したという情報に、南エスタミルの盗賊ギルドはいらだっているが､果たして真相は？

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
中　期	な　し	な　し	討　伐	6

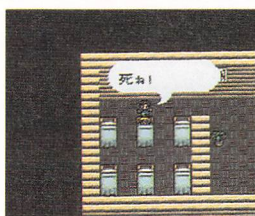
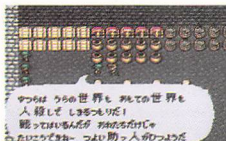
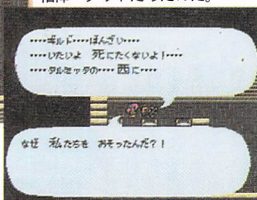
イベント発生条件

南エスタミルのパブで仕事の依頼を受ける。エスタミルの地下水路で、盗賊から情報。その後宿屋に泊まる。

パーティーを狙う凶刃

南エスタミルのパブでは仕事が待ってるぞ。依頼を受けたら、さっそく盗賊ギルドへ行こう。

➜盗賊たちは、アサシンギルドの暗躍に立ち向かっている。

←南エスタミルの宿屋に泊まったその晩、パーティーに襲いかかった1つの影。倒してみると、なんとその男は、ジャミルのかつての相棒・ダウドだったのだ。

➜息もたえだえのダウドから最後に聞き出した情報では、ギルドはタルミッタの西だということだ。これでアサシンギルドへ行けるようになる。

イベントクリア方法

マップに『アサシンギルド』の表示が出たら、本拠地に行く。最深部で待っているボスを倒せばクリア。

暗殺者のアジトへ突入せよ

ギルドの本拠地内部は、暗殺者たちの居住空間になっている。ドアを開けて、部屋から部屋へ移動していこう。ボスは一番奥の部屋だ。

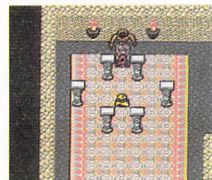
➜殺し屋の組織であるアサシンギルドに、なぜかモンスターがうろついている。数は多くないので、それほど邪魔にはならないだろう。

その後の展開

イベントをクリアすると、フロンティアのマップに『ジュエルビースト』表示。

ジュエルビースト

ミニオンは、ジュエルビーストを目覚めさせる、と言い残した。何やら意味ありげだが、とりあえずフロンティアへ向かってみよう。

➜ギルド復活は、サルーインの手下・ミニオンの陰謀だった。戦うときは、短時間で決着をつけよう。

突如、城に襲いかかった魔物の群れ

陥落！イスマス城

EVENT NO. 10

洞窟のモンスターを相手に、華々しい初陣を飾ったアルベルト。しかしその夜、イスマス城には大量のモンスターが攻めてきたのだった。波乱に満ちた運命が今始まる。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初　期	アルベルト	な　し	新展開	11,36

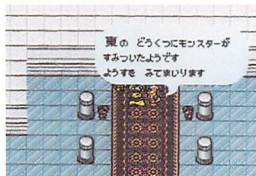
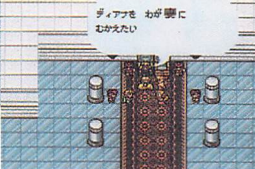
イベント発生条件

ディアナをパーティーに加えたあと、ルドルフと話すと、兵士２人がパーティーに参加。東の洞窟でボスを倒す。

心強い味方とともに

ベッドから起きてディアナと話すと、彼女はパーティーに入るぞ。ルドルフに、兵士２人を付けてもらって、モンスター討伐に出発だ。

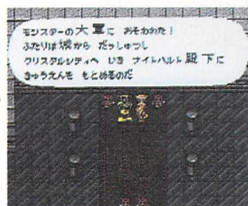
洞窟内は単純な構造なので、腕ならしにちょうどいい。奥のボスを倒したら、城へ戻ってみよう。

←城のまわりはモンスターだらけだ。パーティーは４人もいるので、そう簡単に全滅することもないはずだ。

➡城に戻るとナイトハルトが来て、ディアナに求婚し、アルベルトは新しい騎士隊の一員に任命されるぞ。

イベントクリア方法

隠し通路から逃げる。魔物に囲まれたら、戦って死ぬか、自分だけ逃げるか、ディアナだけ逃がすか三者択一。

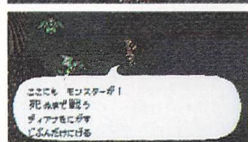
決死の判断をせまられるぞ

その夜、城はモンスターの大襲撃を受ける。隠し通路から逃げたアルベルトたちは、モンスターの大群の前で、決断しなければならない。

➡父・ルドルフと話して、兵士に隠し通路を用意してもらおう。しかし、表は魔物でいっぱいだ。どうしたらいいのか、選択しよう。

その後の展開

画面が切り換わるとアルベルトは目を覚まし、ローバーンにいるのに気づく。

アルベルトを待つ運命

アルベルトが目を覚すと、そこはローバーンの郊外にある小屋だった。ここからが、アルベルトの本当の冒険の始まりだ。クリスタルシティを目指して進もう。

↑『死ぬまで戦う』を選ぶと、姉はアルベルトを逃がして勇敢に戦う。

魔物の襲撃を受けた故郷は今
朽ち果てたイスマス城

EVENT NO. 11

突如襲いかかったモンスター軍団から、必死で逃げてきたアルベルト。父や母はどうなったのだろうか。姉は生きているのか。城は大丈夫だろうか。戻ってみよう。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
後期	なし	なし	新展開	10

イベント発生条件

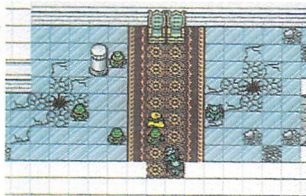
アルベルトなら、騎士団領からオービル行きの船でイスマスに戻る。他のキャラは、発生条件は特にない。

もう誰もいない城

イスマス城に戻ってみると、そこはガレキの山だった。城壁は崩れ、城内も荒らされて、モンスターが住みついている。人は誰もいないけど、本棚には重要な情報があるのだ。

←以前は鍵がかかっていて入れなかった父の部屋も、自由に出入りできる。本棚を調べると、父の日記があるので、情報入手。アルベルトの子供のころのことも書いてある。

➡城内ではすでにモンスターが、我が物顔で歩きまわっているぞ。床のタイルにあるいくつもの穴が、当時の攻防戦の激しさを物語るようだ。城の兵士たちも今はもういない。

➡父の日記に、東の洞窟にはサルーインの紋章があったと記されている。ということは、すでにモンスターの攻めてくる予兆があったのだろうか。謎は深まるばかりなのだ。

その後の展開

ローザリア側からイスマス城に入り、バファル側に抜けると、ローバーンのマップに『イスマスへ』の表示が出る。

バファル帝国への近道ができる

←↓バファル帝国には、グレートピットのアデイリスがいる、ベイル高原もあるのだ。

クリスタルレイクに眠り続けるもの
『水』のアクアマリン
EVENT NO. 12

クリスタルシティの南に位置する美しい湖には、この世に2つとない宝石、アクアマリンが隠されている。デスティニィストーンの中でも、比較的簡単に入手できるぞ。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
中　期	アルベルト	な　し	アイテム入手	13

イベント発生条件

アルベルトを連れてクリスタルシティへ行く。城の門を通してもらい、ナイトハルトに会って頼みを聞く。

ナイトハルトの依頼

ナイトハルトに会うと、まずニーサの神殿へ行けと言われる。アルベルトの両親が埋葬されているのだ。依頼を受けるのは城に戻ってから。

←ナイトハルトはアルベルトの話を聞いた後、アクアマリン探索の依頼をする。依頼を受けると、マップ上に、『クリスタルレイク』と、表示されるはずだ。

➡アルベルトの両親が埋葬されているというニーサの神殿。主人公にアルベルトを選んでスタートした場合、他のキャラクターとは少し違った展開が見られるぞ。

➡せっかく手に入れたデスティニィストーンを、みすみすナイトハルトに渡すのはもったいない。そんなときは、そのまま持ち帰ってしまおう。ただし、褒美はもらえないぞ。

イベントクリア方法

クリスタルレイクの中央の島に入り、一番奥にいるモンスターを倒す。宝箱にはアクアマリンが入っている。

神秘の湖の中へ

洞窟の中は1階構造なので迷うこともない。アクアマリンを取ったらすぐ出てしまおう。

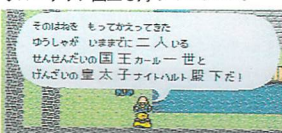
←↑ナイトハルトにアクアマリンを渡した後。これからは、スカーブ山のタイニィフェザーの『羽』の情報をくれるようになるのだ。

その後の展開

スカーブ山に行き、タイニィフェザーの『羽』を探す。

栄光の『羽』を求めて

タイニィフェザーの羽は名誉の証であるとともに、高く売ることもできる。まずはスカーブ山へ。

↓ローザリア国王も持っているのだ。

気高くそびえ立つ山を進め
スカーブ山の怪鳥
EVENT NO. 13

かつてはミルザとともに邪神に挑んだモンスターの中の１匹、タイニィフェザー。巨大な怪鳥である彼は、幻のアイテム、『疾風の靴』を隠し持っているのだ。

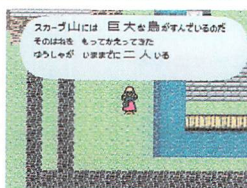
発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
中　期	な　し	火神防御輪	アイテム入手	8, 12, 29, 42

イベント発生条件

アクアマリンをナイトハルトに渡して、タイニィフェザーについて聞く。またはアディリスの依頼を受ける。

山に登れるようになるには

『水』のアクアマリンをナイトハルトに渡すと、彼はタイニィフェザーについて情報をくれるぞ。また、グレートピットのアディリスからも話を聞けるのだ。どうやらタイニィフェザーは、『疾風の靴』というアイテムを持ってるぞ。

➡アディリスは、タイニィフェザーの持つ『疾風の靴』をほしがっていたのだ。

⬆➡タイニィフェザーの巣の右上にあるという『羽』は、かなり高い値段で売れるお得なアイテムなのだ。

イベントクリア方法

スカーブ山に行き、最深部にいるタイニィフェザーと話す。『火神防御輪』を持っていれば『疾風の靴』がもらえる。

タイニィフェザーの話を聞こう

霧に包まれたスカーブ山を登っていくと、タイニィフェザーの巣があるぞ。話してみると、彼は『火神防御輪』を欲しがっているようなのだ。

⬅『火神防御輪』を渡すと、『疾風の靴』と、召喚魔法『風のささやき』をくれるぞ。戦闘中、3回だけタイニィフェザーを呼び出せるものだ。

➡戦うこともできるけど、攻撃力をあまく見ていると、いきなり全滅の危機にさらされるだろう。フェアに物々交換をしたほうが、なにより安全。

その後の展開

トマエ火山の、フレイムタイラントに会う。

フレイムタイラントのもとへ

『火神防御輪』を持っているのは、トマエ火山のフレイムタイラントだ。ひとまずリガウ島へ向かおう。

小さな町のかたすみに秘剣が
アイスソードを持つ男
EVENT NO. 14

トマエ火山のフレイムタイラントがもっとも恐れている武器『アイスソード』。運よく剣を手に入れたのは、なんとグレイのかつてのパートナー、ガラハドだったのだ。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
中　期	な　し	な　し	アイテム入手	42

イベント発生条件

フレイムタイラントの依頼を引き受けたあと、アルツールに行くとガラハドがいて、アイスソードを持っている。

ガラハドが町にいる

ちょうど水竜やアディリスなどの一連のイベントが始まったあたりから、アルツールの町には剣士がうろつき始める。彼がガラハド。『アイスソード』を持っているのだ。何気なく歩いているので探してみよう。

↑アイスソード』を欲しがっているのは、トマエ火山のフレイムタイラント。自分の弱点を突く武器を、集めて隠そうとしているのだ。

グレイの右腕・ガラハド

グレイで始めると、パートナーとしてついてくる剣士。力強い仲間だ。

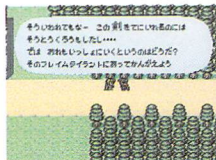
↑グレイとガラハド、ミリアムは、バランスのとれた、優れたパーティー。リガウ島の財宝探索では大活躍するのだ。

イベントクリア方法

『アイスソード』に対して、『関係ないね』、『殺して奪い取る』『譲ってくれ、たのむ』から、三者択一して返答する。

仲間に入れるか？ それとも殺すか？

ガラハドの『アイスソード』に対して、『譲ってくれ、たのむ』を選ぶと、渋ったあげくにパーティーに入ってくれるぞ。もし『殺して奪い取る』を選ぶと、手には入るが後悔するかも。

←仲間になってくれる場合は『アイソード』だけ取っても、パーティーからははずせない。

→殺す場合。戦闘シーンに入ることなく手に入るが、行けない場所ができたりするのだ。

その後の展開

『アイスソード』を持って、フレイムタイラントに会う。

リガウ島へ急げ

フレイムタイラントに、『アイスソード』を渡す。『火神防御輪』と『火のゆらめき』がもらえる。

↓リガウ島へは、ノースポイントからアロン島経由で行けるぞ。

大海原に浮かぶ悪魔の砦

魔の島の秘宝

EVENT NO. 15

50年前に遭難した船の乗組員は、そのほとんどが怪人の手によって、さらわれてしまった。オービルの町に、いつも海を見ている老人がいる。彼が鍵をにぎるのか？

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
後　期	な　し	な　し	新展開	な　し

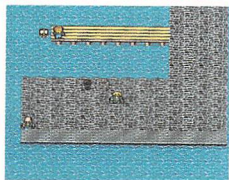
イベント発生条件

オービルの町に行き、右下にいる老人と話すと、魔の島へ行くことができる。1回帰ると2度と行けない。

港にたたずむ老人に話しかけてみよう

オービルで、いつも海を見ている老人の情報を聞いたら、港に立っている人物に話しかけてみよう。マップには表示されないが、魔の島へ船を出せるのだ。

死ぬまえに もういちど魔の島へ！
たのむ！！ 魔の島へつれていってくれー

↑老人は魔の島に、なにか因縁がありそうだ。彼の悲願を達成させるためにも、島へ連れていってあげたい。

↓とても小さな島だが、不気味な魔物でいっぱい。北へ進むのだ。

イベントクリア方法

中央の塔に入り、最上階にいるウエイ＝クビンと話す。会話の途中に三者択一があるが、戦うことはできない。

謎の男、ウエイ＝クビン

1度戻ってきたら、もう2度と魔の島へは行けないので、装備やアイテムは、不足のないようにしよう。塔の上には、老人の仲間を生体実験の材料にした男、ウエイ＝クビンがいるぞ。

↓実験に使われているのは、『魔』のエメラルド。デスティニィストーンは、彼に悪用されているのだ。

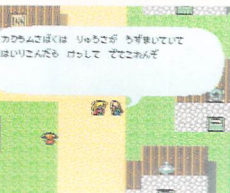
↓ウエイ＝クビンは、『魔』のエメラルドは絶対に渡せないと言っている。老人の仲間についてのことも聞こう。

その後の展開

ノースポイントを中心に、行き残したエリアを探す。

←ウロやノースポイントは、まさに情報の宝庫なのだ。

まだ見ぬ地域へ行こう

魔の島をクリアできたなら、ストーリーもそろそろ後半だ。ノースポイントから、小さな島々に行き、残ったデスティニィストーンを探索しよう。

アイシャのピンチに駆けつけた騎士
ナイトハルト登場
EVENT NO. 16

活発な遊牧民の少女、アイシャのピンチに駆けつけた騎士、ナイトハルト。黒い悪魔の異名を持つ彼の行動には謎の部分も多い。いったい彼は何者なのだろうか。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初　期	アイシャ	な　し	新展開	7

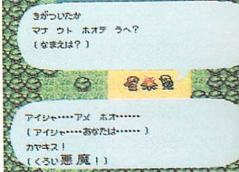
イベント発生条件

敵とぶつかって戦闘する。負けるとナイトハルトが現われる。ただし一定以上勝つと、長老から遠出の許可が出る。

アイシャに襲いかかる魔物の群れ

ガレサステップの草原を歩く魔物とぶつかって、戦闘をしてみよう。アイシャが負けると、ナイトハルトが加わって再び戦闘シーンになるぞ。戦いに勝つと場面は変わって森の泉の前で、アイシャがナイトハルトに介抱されているのだ。

↑アイシャがモンスターに倒された瞬間、黒い悪魔、ナイトハルトが駆けつけた！

↓ナイトハルトは何故、『黒い悪魔』と呼ばれるのか。

イベントクリア方法

ナイトハルトについて行くと、ローザリア国王に面会したあとニザムの家へ。村に帰ると、ただニザムの家へ。

黒い悪魔と呼ばれた男

ナイトハルトに見守られて目を覚ましたアイシャ。これからどうするかを聞かれるので、クリスタルシティへ行こう。ローザリア国王に会うと、変わった話が聞ける。

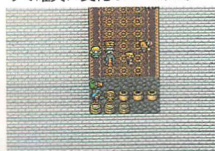
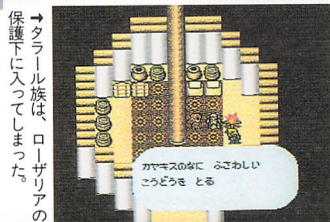
←一定以上勝てば、マップに「ウロ」の表示。行ってみよう。

その後の展開

ウロへ行って情報入手。捕まると、南エスタミルへ。

アイシャを狙う奴隷商人

ナイトハルトが去り、再び村の外に出ると怪しい奴が。こいつに戦闘で負けるとアイシャは奴隷商人に拉致される。新展開になるぞ。

↓牢に入れられるアイシャ。彼女の運命は、ナイトハルトによって確実に変化しつつある。

→タラール族は、ローザリアの保護下に入ってしまった。

ガレサステップの人々は今どこに

タラール族消失

EVENT NO. 17

アイシャの故郷・ガレサステップの人々が、突如消え去った。彼らの影はどこにも見あたらない。何か不吉なことが彼らの身に起きたのか。謎は深まっていく。

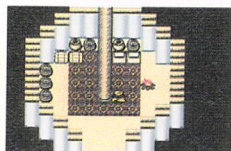
発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
中　期	な　し	な　し	新展開	18

イベント発生条件

ガレサステップのタラール族の村に行くと、誰もいない。武器屋や術法屋、道具なども一切機能していない。

静寂しきったアイシャの故郷

アイシャを連れてガレサステップに行くと、タラール族の村から一切の人影が消えている。拳術屋、術法屋の人々も、長老ニザムも、一体どこに消えてしまったのか。ひとまずカクラム砂漠へ行こう。

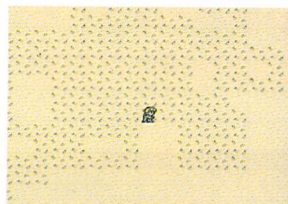
➡アイシャと親しかった村の人々も、いまは気配すら残っていない。

⬆タラール族の長老ニザムの家では、焚火だけが、いつまでも燃えている。しかし長老はいない。

イベントクリア方法

カクラム砂漠の左上の、ヤシの木々が平行に並んだ間を歩くと、砂に流されて自動的に地底の洞窟へ直行する。

流砂に流される！

カクラム砂漠には砂の流れが3つある。そのうちの1つが地底の洞窟への入口だけど、間違うと何度でも他の砂の流れに乗ってしまうだろう。本物の入口は目印がある。

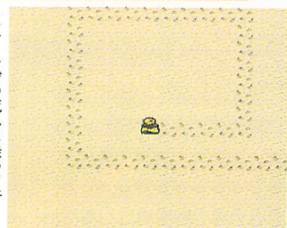
⬅何度も何度も間違うと、砂漠はもう足跡だらけなのだ。

➡正しい砂の流れに乗って行くと、渦巻状に流れていくぞ。

その後の展開

地底の洞窟に入って、最深部にいる人々と会う。

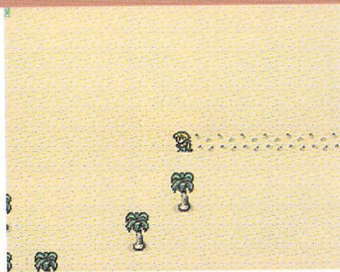
深く、さらに深く

洞窟の中にも、流砂が流れていて、下りのエスカレーターのような役割を果たしている。奥へ行けば、タラール族消失の謎が明らかになるはずだ。

⬆各フロアを結ぶ階段はない。穴に落ちて移動するのだ。

カクラム砂漠は大きな謎を秘めている

地底人を探せ

EVENT NO.18

流砂にのまれて着いた洞窟は、全体が砂でできた巨大な地下迷宮だ。この奥に行けば、失踪したタラール族についての謎が解けるかも知れない。目指すは最下層だ。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
中　期	アイシャ	な　し	アイテム入手	17

イベント発生条件

洞窟の中間地点にある地底人のフロアに行って、地底人の長、ジェフティメスからタラール族の情報を入手する。

地底に栄える町

洞窟の途中には、地底人たちの町があるぞ。でも誰も話してくれないので、一番奥にいるリーダーのジェフティメスと話してみよう。タラール族の話が聞けるぞ。

↑地底人に話しかけても、誰も答えてくれないのだ。言葉が通じないのだろうか。

↓地底人たちの長ジェフティメスは、ニザムの居場所を知っている。

↑町の脇道から、タラール族のいる場所まで行く。まだ洞窟の中間。

イベントクリア方法

洞窟の最深部へ行くと、タラール族の町がある。ニザムから重要メッセージあり。ニーサの祭壇でトパーズ入手。

失踪の謎、明らかになる

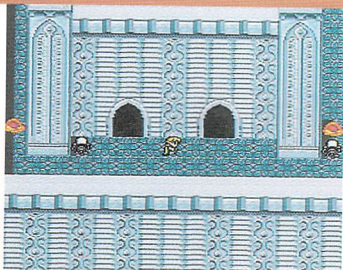
ジェフティメスの言う通り、やっぱりタラール族はいた。アイシャなら、長老ニザムから事件の真相を聞くこともできるし、大地の女神ニーサの祭壇で、お告げを聞くこともできるのだ。

←↓なぜ、村の人々は地底に移住してきたのか。なぜ、中央にニーサの祭壇があるのか、タラール族の秘密も明らかになるぞ。ストーリー上、とても重要なイベントだ。

その後の展開

ウロの村で、オールドキャッスルの情報を入手。

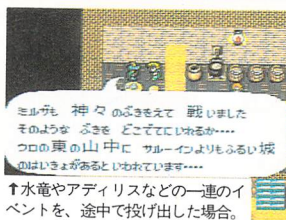
オールドキャッスルへ

そろそろ強力な武器や防具がほしいところ。オールドキャッスルの情報は、ウロの村で聞くことができる。

大山脈にそびえる気高き城
オールドキャッスル
EVENT NO.19

いよいよ決戦の準備をする時が来た。邪神サルーインを倒すためには、強力な武器、防具をぜひそろえた方がいいだろう。巨人の里には、最強クラスの武器がある。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
後　期	な　し	な　し	アイテム入手	な　し

イベント発生条件
吟遊詩人から情報を入手し、ウロにいる少女に場所を聞く。ただし、進み方によっては行けないこともある。

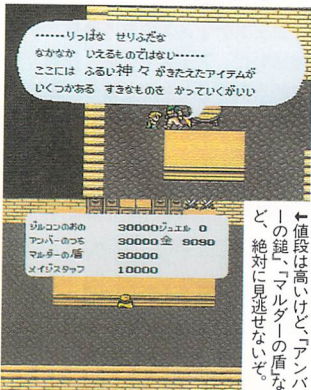
パブで情報をキャッチ
騎士団領、カクラム砂漠、水竜やアディリスなどの重要イベントを含めて、ある程度行くべき所は行きつくしたと思ったら、吟遊詩人のところへ行こう。プレイヤーの今までの行動から判断して、どこに行ったらいいのか教えてくれるぞ。

↓決戦の準備は、オールドキャッスル、冥府、最終試練のうち最大3か所。

↑水竜やアディリスなどの一連のイベントを、途中で投げ出した場合。

イベントクリア方法
オールドキャッスルを抜けた所にある巨人の里で、巨人の長から情報を入手する。アイテムが買えるようになる。

巨人の里でアイテム入手
複雑で過酷な城内を抜けると、そこには巨人の里がある。巨人族の長の重要メッセージが聞けるぞ。また、売っている武器は『ジルコンの斧』など、強力なものばかりなのだ。

↓巨人族の長のメッセージは、ストーリーの核心にせまる、とても重要なものだぞ。

←値段は高いけど、『アンバーの鎚』、『マルダーの盾』など、絶対に見逃せないぞ。

その後の展開
最後の迷宮に突入。いよいよサルーインと対決。

←パーティーを悩ますトラップもたくさんあるのだ。

邪神を討ち倒せ
ここまできたら、もうサルーインとの決戦は間近だ。最後の迷宮は長く、厳しいぞ。『最高の傷薬』などは、つねに持っておくべきだろう。

強力無比の武器を手に入れろ
最後に待つ試練
EVENT NO. 20

光の神がパーティーを、世界を救う素質があると認めた場合のみ、生きるか死ぬかの最終試練を受けることができる。行く手は険しいが、最強武器を手に入れるのだ。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
後　期	な　し	な　し	アイテム入手	な　し

イベント発生条件
吟遊詩人から情報を入手。キャラの行いによっては発生しない。オールドキャッスルへは行くことができない

最強装備を目指して

オールドキャッスルのときと同じように、吟遊詩人に進むべき道を聞いてみよう。悪いことをせず、確実にキャラクターが成長していれば、最終試練に行ける。

➡邪神との対決の前にパーティーには、生と死を賭けての試練が待っているのだ。

イベントクリア方法
1度入ったら最後まで行くか全滅しないかぎり、脱出は不可能。宝箱の中の最強装備を取って、ゴールまで行く。

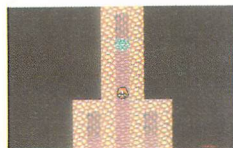
武器を守るモンスターを倒せ

モンスターたちの守る武器は、『レフトハンドソード』、『エリスの弓』、『ウコムの鉾』だ。それぞれを強力なモンスターが守っているので、パーティーの全力をあげて倒すのだ。

⬇いくらこちらが強いからといって、甘く見てかかると全滅する。全力を尽くして戦え。

その後の展開
武器や回復アイテムを装備。邪神サルーインと最終決戦。

邪神との対決が迫る

最後のダンジョンまであと少しだが、パーティーのHPが700以下なら、騎士団領などのダンジョンで成長させた方がいいだろう。

⬆邪神サルーインがどこに眠っているか、いずれわかるときが来る。

⬅ゴール地点まで行くと、最重要メッセージをくれる人物がいるぞ。

領土にはびこる魔物と戦うか
騎士団の誇りにかけて
EVENT NO.21

世界を救った戦士ミルザの志を受け継ぐ者たちが結成した騎士団。設立当時の高尚な精神はどこへやら、今は1つの政治団体でしかない彼らにある日事件が起きた。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
前　期	な　し	な　し	討　伐	22,23

イベント発生条件
ミルザブールかオイゲンシュタットで、テオドールかハインリヒと会見。討伐会議後、マップに『モンスター』。

討伐会議の結末

騎士団領についたパーティーを待っているのは、オイゲンシュタットならハインリヒ。ミルザブールならテオドールだ。領に来てすぐにモンスター討伐会議が始まるが、堕落した騎士たちによって課題は否決。テオドールは討伐に乗り込もうとする。

↑騎士としての志を持っている者たちと、そうでない者たち。もはや騎士団には、警察機構としての誇りはどこにもなくなったのだ。

↓発言を却下されたラファエルも、騎士道精神を持つ若者の1人だ。テオドールと、魔物討伐に行こうとする。

↑論戦やぶれて、モンスター退治に行こうとするラファエル。ぜひ手助けしてあげたい。

イベントクリア方法
『モンスター』の洞窟に入って、最深部にいるボスモンスターを倒せばクリア。主人公は騎士たちの祝福を受ける。

魔物の潜むダンジョンへ

迷宮の地下1階はいくつもの扉で区切られていて、多少複雑な構造をしているぞ。地下2階以降は簡単なので、迷うこともないだろう。一番奥にはボスが待っている。全力で倒そう。

←洞窟を守るモンスターはリザードマンだ。攻撃力がとても高い。

その後の展開
とりあえず船で違う土地へ行こう。また戻ることがあるかも。

↓緊急事態が発生。主人公をたよって、はるばる来たのだ。

港には使者が待っている

いくつかのイベントをクリアした後、オービルとブルエーレに騎士団領からの使者が現れるのだ。

→↓地上に戻ると、主人公は騎士団精神をよみがえらせたとして、騎士たち全員から、祝福の言葉をあずかることができるのだ。

若き2人の身に何が起こったか

コンスタンツ誘拐

EVENT NO.22

若き騎士、ラファエルと、恋人のコンスタンツの間に、大事件が発生した。ラファエルが牢に監禁されたのだ。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
中　期	な　し	な　し	キャラ探索	21，23

イベント発生条件

ミルザブールに行き、テオドールとラファエルに話を聞く。ハインリヒとフラーマに話を聞くと洞窟に行ける。

ハインリヒとフラーマの助言

テオドールに話を聞くと、ラファエルの罪は、女性を守れなかったことと、敵に背中を見せたことだと言う。ラファエルの弁も聞いたら、ハインリヒとフラーマにも助言を求めよう。コンスタンツを誘拐した犯人は、デステニィストーンを要求してきているのだ。

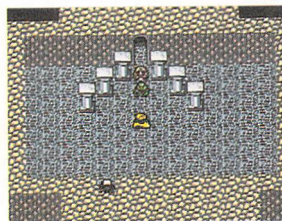
↑ハインリヒは、バイゼルハイムに住む魔術師、フラーマに助言を仰ぐように教えてくれる。

↓フラーマは、コンスタンツの居場所を教えてくれる。マップに「コンスタンツ」表示。

イベントクリア方法

『コンスタンツ』の洞窟に入って、最下層にいる固定モンスターを倒す。コンスタンツと話すと、イベントクリア。

コンスタンツを捜索しよう

『モンスター』の洞窟にくらべると、ずいぶん広くなっているので、迷わないように注意が必要だ。最下層で、コンスタンツの前にいるモンスターを倒せばクリア。主人公は名誉騎士の称号を受けることになるぞ。

←コンスタンツを誘拐したモンスター。攻撃力、HPともにそれほど強くない。安心して戦え。

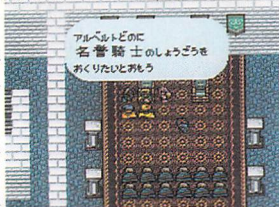
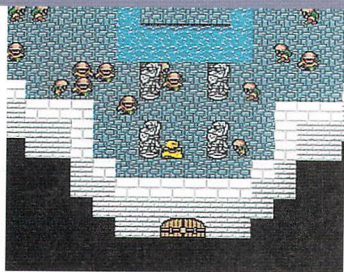
→これでしばらくは騎士団領も平和そうだ。次は一回オービルに行って情報収集をしよう。変わったイベントがある。

その後の展開

船でローザリア、またはクジャラートへ行ってみよう。

魔の島を見ている男

オービルの老人には、魔の島と深い因縁があるらしい。さっそく老人と話して、事情を聞こう。

↓オービルの町でうわさされている、変わった老人。港で海を見ているのはなぜだろう。思い出があるのか。

騎士団領の狂気に満ちた事件
テオドールを追って

EVENT NO. 23

ミルザブール城主テオドールが、突如バイゼルハイムに攻めこんだ。あれは父ではないと訴えるコンスタンツ。パーティーを待っているのは、複雑で巨大な迷宮だ。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
後　期	な　し	騎士団の鍵	キャラ探索	21, 22

イベント発生条件

ブルエーレ、オービルで使者から情報を入手後オイゲンシュタットへ。コンスタンツを助けていないと発生せず。

テオドール突然の出陣

パーティーを待っていた使者は、テオドールが突然フラーマの所に攻めこんだという。ミルザブール城に行っても入れないので、ひとまずオイゲンシュタットへ行こう。ハインリヒとコンスタンツから重要なメッセージが聞けるぞ。なんと、今のテオドールはにせものらしいのだ。

↑コンスタンツの言うことは本当なのだろうか。もし当たっているなら、本物はどこにいるのだろう。

→城の騎士たちによって閉鎖されている。なんとか裏口からでも入って、情報を集めたいところだ。

←人々のウワサ話にも耳をかたむけろ。

イベントクリア方法

テオドールの部屋で地図を入手する。マップ上に、『テオドール』表示。テオドール救出後、バイゼルハイムへ。

本物を助け出すのだ

『騎士団の鍵』を手に入れたら、城内に入ってみよう。テオドールの部屋をすみずみまで調べれば、きっと事件解決のカギがあるはずだ。さっそく救出に行こう。

←テオドールの捕まっている洞窟の地下一階は、上下2段の構造になっている。頭を使って難解なフロアを突破しよう。

その後の展開

フラーマに『火』のルビーをもらい、最後の戦いへ。

決戦はもうすぐだ

イベントをクリアすると、フラーマから『火』のルビーが入手できるぞ。

↓→バイゼルハイムを囲む、にせテオドールの正体は『イフリート』だ。『火の鳥』をくらう前に、術法や必殺技で動きを止めろ。

バルハラントの平和を守れ

モンスター掃討

EVENT NO. 24

極寒のバルハラントで発生する、数少ないイベントの1つ。モンスターを討伐するだけの単純なイベントだ。スタート直後に起きるイベントなので、クリアも簡単。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初　期	シ　フ	な　し	討　伐	な　し

イベント発生条件

スタート時にシフを選ぶ。他のキャラでは発生しない。イベントに関する情報は長老ガトの家に行くと得られる。

女戦士シフの最初の仕事だ

バルハラントに住む蛮族のシフを選んでスタートすると、長老のガトからモンスターの討伐を依頼される。北西の洞窟に住み着いたスライムと、南にある洞窟に住み着いた悪魔を退治してくれというのだ。とりあえず他には何もイベントがないので、ガトの言葉に従ってモンスターを倒しに出かけるとしよう。

↑南極に近いバルハラントで、気温が異常に上昇している。そのためにモンスターがはびこり始めて、バルハル族をおびやかしているぞ。

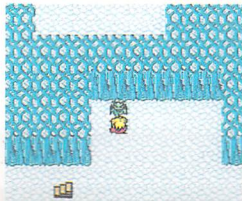
↓ガトからの指示はごく簡単なものだが、目的地は近くにあるから行き着くのに苦労はしない。

イベントクリア方法

北西の洞窟のボスであるグリーンスライムと、南の洞窟のボス、ガーゴイルを倒す。

ボスを手早く見つけ出せ

北西と南、どちらの洞窟から先に侵入してもかまわない。シフ１人で進むわけだが、敵もまだ弱いから平気。洞窟内に入ったら、１か所にじっとしているボスを見つけてさっさと倒そう。

→南の洞窟には入口がいっぱいある。ほとんどの入口は内部でつながっているぞ。ボスは洞窟の中央部、やや北よりの場所にいる。

その後の展開

村で難破船の情報を聞き、海岸へ行ってみると難破船の上でメインキャラの１人に出会う。

早くも１人目の仲間が登場

バルハラント周辺の異常気象で難破した船が、浜辺に漂着したと知らせが入る。難破船で出会った仲間とともに、もう一度モンスター討伐へ。

←難破船で新しいキャラをパーティに加えないと、ストーリーが進展しない。バルハラントは他のエリアとの関係が薄い。ガトの村は海辺だが、港もないし、他のエリアに行くのは大変なのだ。

凍結湖の謎に挑め！

凍りついた城

EVENT NO. 25

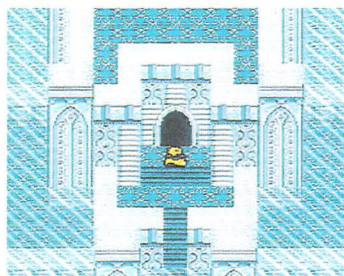
ゲーム中盤を過ぎてから発生するイベント。バルハラントはシフとアルベルトのシナリオで初期に登場する以外、あまり行く機会のない土地。見逃がさないように。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
後　期	な　し	な　し	アイテム入手	な　し

イベント発生条件

シフ・アルベルト以外のキャラが主人公の場合は、２人のうちどちらかをパーティーに入れておく必要がある。

城の最上階から侵入せよ！

バルハラントのガトの村から南に行くと、全体が凍結している湖がある。ゲームの後半になると、村で「湖の氷が溶けかかっている」という話が聞けるのだ。行ってみると、氷の下にある城の最上部が顔を出し、入れるようになっている。入口に「仲間にしてくれ」と言うキャラがいるが、どうするかは自由。かなり強力な術法を使うから、役には立つぞ。

←ゲーム初期に来ても、城は見えるが中に入ることはできない。経験を重ね、パーティー全員のステータスが上がってから、回復アイテムを多く持ってこよう。

イベントクリア方法

ボスと戦い、倒してオブシダンソードを入手する。城の入り口で表示される選択肢は、どれを選んでも同じこと。

オブシダンソードが手に入る

城内はフロアが広く、敵の数も多い。囲まれてしまうことが多いので、戦闘は避けられないのだ。奥にいるボスキャラを倒せばデステニィストーンの１つ、オブシダンソードが手に入る。

↓『邪』のオブシダンソードは、デステニィストーンの１つ。他のデステニィストーンは、防具として装備するのだがオブシダンソードは武器なのだ。装備すればこれからの冒険で大いに助けになるぞ。

その後の展開

オブシダンソードを入手しただけではイベントは終了しない。

入手後も安心はできない

入口にいたキャラはどうも怪しい。どこにも売っていない邪気の術法をどうやって覚えたのか。気を許さないほうがいいぞ。

モンスターが金塊を狙っている
ゴールドマイン襲撃事件
EVENT NO. 26

　クローディアでスタートしたシナリオでは、かなり意味のあるイベント。他のキャラクターのストーリーにはほとんど関係がなく、時期も合わないので発生しない。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初　期	クローディア	な　し	新展開	27

イベント発生条件

ジャンからメルビル周辺のマップをもらい、ゴールドマインへ移動すればイベントが発生している。

金庫を襲っているモンスターを倒せ

　ゴールドマインの町に入ると、騒ぎが起きている。突然襲ってきたモンスター達が町中を歩き回っているのだ。ボス格の敵が、金鉱から採掘された金塊の収められている金庫の中に侵入している。倒せば町にあふれていたモンスターも消えるぞ。

　クローディアのシナリオでは、ボスを倒した後の展開にも重要な意味がある。話はメルビルへ続くのだ。

←モンスターの奇襲を受けて、ゴールドマインは壊滅状態になっている。

イベントクリア方法

ボスを倒せばゴールドマインのイベントはクリア。その後のメルビルでのイベントには他のキャラでも参加可能。

財務大臣登場

　モンスターを追い払うと、帝国の財務大臣パトリックがかけつけてくる。なぜモンスターが金を欲しがるのか、不審らしい様子だ。

メルビルの下水道へ

　メルビルの下水道で金塊を運んでいる怪しげな連中がいる。どうやら、ゴールドマインから奪われた金塊を運び込んでいるようだぞ。

→バファル帝国の財政はパトリックが管理している。

その後の展開

主人公がクローディアではない場合、内容が少し変化する。

どの解決法をとるか？

　見逃してもいいが、戦って金塊を取り戻すと、新たな展開があり、重要なシーンへと続くのだ。

←襲ってきたモンスターの意図はまったくわからない。

さらわれた娘を救い出せ
サルーインの秘密神殿
EVENT NO. 27

　メルビルで最初に発生するイベント。邪悪な破壊の神サルーインの存在と、その力を利用して自己の欲望を満たそうとする人間がいることが明らかになるのだ。

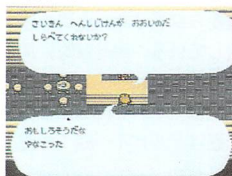
発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初　期	な　し	な　し	討　伐	な　し

イベント発生条件
パーティーが初めてメルビルに到着した時点で、すでにイベントが発生している。他に特別な条件はない。

2つのルートから情報が入手できる

　直接下水道に入ってしまっていいのだが、一応情報を聞くのなら警備隊の詰所に行こう。変死事件の調査を依頼され、道具屋で情報が手に入る。また、パブの貼り紙を見て宿屋に行き、主人に話しかけると行方不明の娘の捜索を依頼される。どちらの場合も、下水道に解決のいとぐちがありそうだということになり、先へ進めるぞ。

↓➡メルビルのいたる所で、奇怪な事件があいついでいるという。手に入る情報を総合すると、人をさらったり殺人を受け負ったりする集団が存在するように思える。

➡ゲームの初期に起きるイベントだから、キャラを成長させるのにもってこいだ。

イベントクリア方法
地下神殿の奥にいる神官達のうち、一番奥にいるボスキャラ、サルーインのしもべを倒せばイベントクリア。

邪悪な神官を倒せ

　下水道の中に、外につながっていない階段がある。中に入ると、邪神サルーインを崇拝する邪教徒の神殿になっているのだ。モンスターもうろついているが、適当にかわしながら奥へ進もう。宿屋の娘をいけにえにしようとしている神官を倒せばイベントクリア。皇帝の間で、バファル皇帝からほうびを受け取れる。

その後の展開
王の間でほうびを受け取った後は、船で島へ渡ってみよう。グレイとクローディアなら、ジャンを尋ねてもいい。

バファル皇帝が病気になる

　ほうびは武器・防具・金のうちどれかを選べる。どれでも展開に変化はないので、自由に選んでかまわない。この後メルビルで起きる大きなイベントは№30の『皇帝の奇病』ということになる。

ローバーン城に潜入せよ！ ジャン救出作戦

EVENT NO. 28

クローディアとグレイにとって、非常に関係の深いイベント。他のメインキャラの場合、タイミングよくこのイベントに出会えばグレイ達をパーティーに加えられる。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
中　期	クローディア・グレイ	な　し	キャラ捜索	34

イベント発生条件

クローディア・グレイの場合、サルーインの神殿を破壊した後ネビルに会う。他のキャラは直接モニカの小屋へ。

モニカの小屋で計画が進められているぞ

クローディアとグレイの場合、メルビルで依頼を受けてジャンの救出に向かう。教えられた合い言葉を、ローバーンの西にある小屋にいるモニカに聞かせれば救出作戦の開始となる。

仲間が増える場合もある

他のキャラは、直接モニカの小屋に行って救出に参加する。クローディアとグレイがパーティーに入るので、もし加えたいのなら小屋に行く前にパブでパーティーを4人以下にすること。

↑モニカは、以前アルベルトを助けてくれたこともある女性。積極的に協力してあげるのが、正しい態度といえるかも。

イベントクリア方法

ローバーン城内に潜入し、ジャンとともに地下まで落とされる。ジャンをパーティーに加え、脱出すればクリア。

右上の家から城内に入れる

バファル帝国軍に所属するジャンは、ローバーン公の不穏な動きを探っていて捕まり、ローバーン城に監禁されているらしい。城の右上にある家の隠し通路から城内に侵入しよう。

決死の脱出！

捕らわれているジャンを見つけるのはそれほど難しくはない。ところがその後が大変、ワナにはまってしまうのだ。ジャンと一緒に、襲いかかってくる敵を倒して脱出せねばならない。

→敵がうようよいる地下に落とされてしまった。ジャン救出のイベントは、ここからが本番なのだ。

その後の展開

クリア後、ジャンが帝国を離れるように忠告してくれるので従おう。

帝国に長居は無用だ

救出に無事成功しても、安心はできない。帝国内に大きな勢力を持つローバーン公を敵に回してしまったからだ。帝国領を離れた方がいいぞ。

ベイル高原に口を開ける深淵
グレートピット探検
EVENT NO.29

プレイヤーの選択しだいで、単なる討伐イベントにもなるし複雑な連鎖イベントにもなる。よく考えてから行動しないと、後悔することになるかもしれない。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
中　期	な　し	な　し	アイテム入手	8、13、42

イベント発生条件
ブルエーレの町でベイル高原についての情報を聞いていれば、いつでもグレートピットに入ることができる。

大穴の底には何が待つのか?
No.8のイベントで水竜の依頼を受けていないと何をしたらいいかはわからない。しかしイベントが進行しないわけではないので、とりあえず穴の中へ降りていってみよう。途中には宝箱もいくつかあるのでいい金かせぎになるぞ。

↑穴に入るには、巨大なツタを使う。上り下りは自由にできるから、戻れなくなる心配はまったくしなくていい。

↓いくつも下に伸びているツタのうち、下のフロアに通じているのは1本だけ。残りのツタの先は宝箱だ。

イベントクリア方法
方法は2つ。ボスキャラのアディリスを倒してアイテムを入手するか、依頼を果たしてアイテムをもらうかだ。

アディリスの頼みごとを聞いてやろう
穴の最深部にはアディリスというキャラクターがいる。頼み事をしてくるので引き受けると、『疾風の靴』を持ってきてくれと言われるのだ。

戦ってもかまわない
依頼を断わると戦闘になる。勝てば水竜が欲しがっていた『雨雲の腕輪』が手に入るが、アディリスは強い。全滅させられてしまうかも。

その後の展開
話を聞いたら、さっそくスカーブ山へ向かおう。

←スカーブ山はクリスタルシティのそばだ。

スカーブ山に行ってみよう
アディリスの依頼を受けたのなら、次の目的地はスカーブ山。山頂の巣にいる巨鳥タイニーフェザーが『疾風の靴』の持ち主だ。

↓アディリスを倒すか『疾風の靴』を持ってきて手渡してやらない限り、この近道は使えないのだ。

↑アディリスの正体は土の力を司るドラゴン。毒の攻撃は強烈そのものだ。

病に苦しむ東方の王者
皇帝の奇病

EVENT NO.30

2段構えになっているイベント。クリアに必要なアイテムを手に入れるためには、別のイベントをクリアしなければならない。複雑な手順が必要になるのだ。

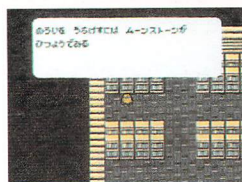
発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
中　期	な　し	ムーンストーン	新展開	31、32、40

イベント発生条件

サルーインの地下神殿を崩壊させた後、他の場所でゲームを進めてからメルビルに戻るとイベントが発生。

ムーンストーンを手に入れねばならない

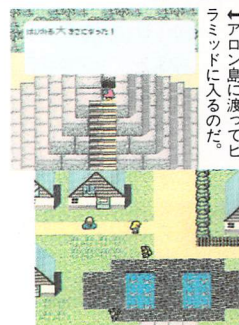
メルビルのパブの貼り紙や、警備隊詰所での情報で、皇帝が病気になったことがわかる。どうやら、ただの病気ではなく何者かに呪いをかけられているらしい。病気を治すには呪いを解くしかないわけだ。

呪いを解く方法は図書館で調べられるのだが、実行するのは手間がかかる。デステニィストーンの1つである『気のムーンストーン』が必要なのだ。メルビルでは手に入らないので、探しに出かけていくしかない。

↑クリアすればほうびがもらえるのだが、図書館の情報だけでは正確に何をしたらよいのかがわかりにくい。

イベントクリア方法

アロン島へ行き、ピラミッドで『気のムーンストーン』を入手する。その後ムーンストーンを持ってメルビルへ。

ピラミッドをクリアしたらメルビルに戻ってこよう

ムーンストーンを入手するには、ピラミッドに行き、内部でイベントをクリアしてくるしかない。いったんメルビルを出て、ピラミッドの秘密がしるされている古文書を探しに行こう。後は古文書に従ってムーンストーンを入手し、メルビルに戻る。

←アロン島に渡ってピラミッドに入るのだ。

↑ゲーム中でも難解なイベントをようやくクリア。町も落ち着きを取り戻したようだ。

その後の展開

一度メルビルを離れて、エスタミル、騎士団領、ジェルトンなどに行こう。

ローバーン公、海賊討伐へ

ムーンストーンを持って、城に行き親衛隊長のネビルに会おう。自動的にイベントが進行して、皇帝の病気は全快する。そして何かと悪い噂のあるローバーン公は海賊の討伐に出るのだ。

クローディアの育ての親
オウルとの死別
EVENT NO. 31

戦闘はなく、ごく短かいイベントだが、ストーリーの進行上から見ると非常に重要な意味がある。発生したら、何をさしおいても真っ先にクリアした方がいいぞ。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
中　期	クローディア	な　し	新展開	30,31,40

イベント発生条件

クローディアがパーティーにいれば、ゲームをある程度進行させ、中盤に入れば自動的にイベントが発生する。

クローディアの心に呼びかけが届く

迷いの森で、クローディアを育てた老魔女オウル。クローディアをメルビルへ送り出す時に「自分が呼んだらすぐに帰ってこい」と言っていたのだが、その言葉通りになる。宿屋に泊まると、そのたびにクローディアを呼ぶオウルの声が聞こえてくるのだ。会いに行くまで呼びかけは続く。

➡どんなに遠い場所にいても、オウルの声は届く。

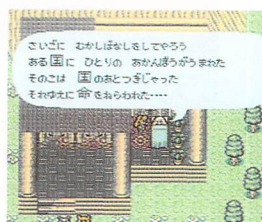
イベントクリア方法

クローディアを１人で帰らせる。あるいは、パーティーで迷いの森まで行き、中にある家でオウルと会話する。

クローディアのシナリオでは最重要ポイントだ

クローディア以外のキャラが主人公の場合には、パーティーで迷いの森に行くか、クローディアと別れるかを選択する。クローディアが主人公なら帰るか無視し続けるかだ。

オウルは自分の死期が近いことを知り、クローディアを呼び戻したのだ。クローディアが主人公なら、この先のイベントにかかわる重大な秘密を聞くことができるぞ。

➡クローディアの出生にまつわる重大な秘密を、年老いたオウルは最後の力をふりしぼって伝えようとしているのだ。

その後の展開

皇帝の病気を治療するためにムーンストーンを探しているなら、もう一度森へ入ってアイテムを入手する。

ピラミッドに入るにはここが大切

オウルは息を引き取るが、後のことについての指示を残してくれる。なお、パーティーにクローディアがいなくても迷いの森には入れるが、オウルの所までたどり着くには、かなり迷わされるぞ。オウルの所へ着いても必要なアイテムが手に入らないときは、いったん森の外へ出てから戻って来れば、必ずもらえるはずだ。

メルビル壊滅の危機！
モンスター軍団襲来
EVENT NO.32

メルビルで起きるイベントの中では最も後期に近いもの。内容としては、モンスターを討伐するだけのものだが、クローディアにとっては重要なストーリーの一部だ。

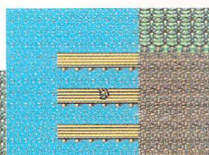
発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
後　期	な　し	な　し	討　伐	30,31,40

イベント発生条件

皇帝の病気を全快させて、いくつかのイベントをクリアする。その後、もう一度メルビルに入ると発生している。

平和だった町をモンスターが制圧する

皇帝の病気が治った後で、メルビルに入ると町中にモンスターがあふれている。店がまったく使えないので、体力やＭＰの回復ができないぞ。クリアするためには逃げ場の少ない場所で戦うことになるので、不安ならローバーンの町へ行って宿屋に泊まっておこう。

↓店だけでなく、図書館にも入れない。扉が開くのは、ふだんは入れない城門だけだ。

↑ジェルトンから船で来てイベントに遭遇すると大変。船で戻ることができないぞ。

イベントクリア方法

メルビル城内に入り、奥にいるボスキャラを倒せば町全体を制圧したことになり、イベントは終了する。

城への血路を切り開け！

モンスターは城内の皇帝の部屋にまで侵入している。城に入り、敵と戦いながら上層を目ざそう。部屋の出入口には道をふさぐ敵がいるから注意すること。皇帝の部屋にいる敵を倒せば、他のモンスターもいなくなるぞ。

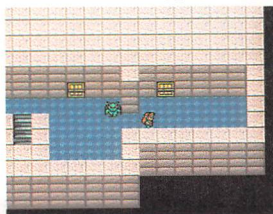
←狭い入口に敵キャラが何匹もかたまっている。ヘタに逃げようとせず、正面から勝負だ。

↓皇帝の部屋は城の最上階にあるのだ。行く手をふさいでいる敵を倒しながら進もう。

その後の展開

クローディア以外のシナリオでは特に何も起こらないのだ。

クローディアのストーリーは一段落だ

クリアすると、皇帝が感謝の言葉をかけてくれる。実は、これでクローディアのバファルでのストーリーが一応完結するのだ。もちろん、ゲームのストーリーはまだまだ先が長い。

グレイの行く先が決まる
仲間たちとの別れ
EVENT NO.33

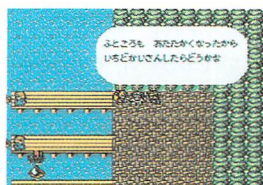
他にあまり例のないイベントだ。パーティーを解散し、少なくとも1人は人数が少なくなるので戦力ダウンは避けられない。意外なストーリー展開が待っているぞ。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初　期	グレイ	な　し	新展開	34, 41

イベント発生条件

No.41『恐竜世界の財宝』のイベントをグレイのパーティーでクリアした後、ジェルトンからメルビルへ行く。

3人パーティーの旅路はメルビルまで

リガウ島からスタートして、苦労の末に財宝をやっと手に入れたグレイ、ガラハド、ミリアムの3人。ジェルトンから船でメルビルに着くと、ガラハドとミリアムがそれぞれ別行動を取ることになる。グレイはどちらかと一緒に行くか、1人で残るかを選択するのだ。

←剣と術法で、戦闘で大いに役立ってくれた2人だがそろそろ別れて行動する時期が来てしまったようだ。

イベントクリア方法

「ガラハドと行く」「ミリアムと行く」「2人と別れる」の3つから1つを選択する。

行きたい場所に合わせて選択肢を決めろ

ガラハドと一緒に行くことにすると、ローバーンへ行くことになる。ミリアムを選べばブルエーレに行き1人で残ればそのままメルビルにいるわけだ。メルビルに残ると新たな展開があるのだが、もちろん他の道を選んでもいっこうにかまわない。ローバーンからローザリアへ、あるいはブルエーレから船で出発できる。

↑2人はそれぞれ生まれ故郷に帰るつもりらしい。グレイの出身地は誰も知らないのだ。

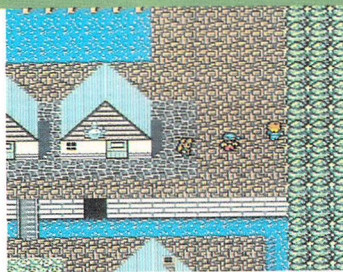
↓まだゲームは始まったばかり。新しい仲間もじきに増える。

その後の展開

行き先は3つに別れるが、どこに進んでも特に決まった展開はない。選び方はプレイヤーの自由なのだ。

選択によって劇的に変化するのだ

選択肢は3つあるが、グレイならではのイベントを楽しむなら、1人で残るのがいいだろう。メルビルに残れば、クローディアと出会うイベントが発生することになる。ちなみに、パーティーを解散させたくなければ、リガウ島の財宝探索のイベントをクリアしないという手もある。

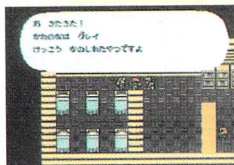
メルビルに陰謀がうずまく
クローディアを守れ
EVENT NO. 34

グレイとクローディアがパーティーを組むことによって発生する。クローディアの出生の秘密に、後々からんでくるという、大きな意味を持つイベントなのだ。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初　期	グレイ・クローディア	な　し	新展開	27, 28

イベント発生条件

クローディアのシナリオ、あるいはグレイのシナリオで1人でメルビルに残ることを選んだ時に発生する。

1人残ったグレイとクローディアの出会い

クローディアのシナリオで、最初に出会った青年ジャンは、軍人時代のグレイの親友でもある。共通の知人であるジャンの紹介で、クローディアとグレイが引き合わされるわけだ。ジャンはメルビルでのクローディアの身の安全を非常に気にしており、グレイにクローディアと同行して警護するように頼み込んでくる。

↑クローディアが泊まっている宿屋に、グレイがジャンに呼ばれてやってくる。どちらのシナリオでも、状況は全く変わらない。

↓なぜクローディアがつけ狙われるのかは、No.31のイベントでオウルに聞くことができる。

イベントクリア方法

暗殺者をいくら倒してもダメ。サルーインの秘密神殿のイベントをクリアするか、他のイベントを進めれば良い。

暗殺者の魔の手を防げ！

クローディアとグレイがパーティーを組むと、港の近辺にうさんくさい人影がうろつき始める。話しかけると、いきなり暗殺者との戦闘になるぞ。ただ、何度倒しても暗殺者たちは復活してくる。メルビルにはびこる悪の根源をたたかない限り、自然に消滅することはない。

←町の住民とは明らかに違う姿をしているのが暗殺者だ。話かけない限り、襲ってくることはないぞ。

その後の展開

秘密神殿のイベントをクリアしてしまうか、放っておいて船でアロン島へ行ってしまうという手もある。

バファルに何が起きているのか

↓当分はバファルで冒険しよう。

暗殺者がいなくなったら、とりあえず船でメルビルを離れるか、または宮殿にジャンを尋ねてみるのも良いだろう。

イナーシーでは　なんねんも　おこったことがない
おおあらしに　まきこまれた！

アルベルトに降りかかる試練
イナーシーの嵐
EVENT NO.35

強制的に進行するイベント。避けて通る方法はない。予定していた行き先がガラリと変わってしまい、ストーリーも全く思いもよらぬ方向へと進んでいくことになる。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初　期	アルベルト	な　し	新展開	24, 36

イベント発生条件

アルベルトのシナリオで、ローバーンから脱出するイベントをクリアした後、ブルエーレから船に乗ると発生。

ローバーンの追っ手からは逃れたが…

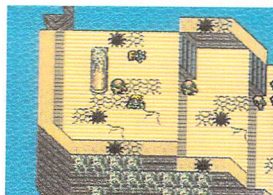
アルベルトでゲームをスタートすると、序盤のストーリー展開は意表をつくものが多い。自由度は少ないのだが、ＲＰＧらしい展開ともいえるだろう。兵士たちに追われて、危うい所でローバーンを脱出し、ブルエーレにたどり着いたアルベルトは、バファルから出るために船に乗る。その船が今度は嵐に遭遇するのだ。

←アルベルトは追われる身。バファル帝国の領内でぐずぐずしている余裕はないのだ。

イベントクリア方法

条件は特にない。船が嵐に会い、難破してバルハラントに着いた時点でイベントは終了し、新たな展開に移る。

運命に導かれ、バルハラントでシフと出会う

ブルエーレから出ている船の行き先は3つだが、どれを選んでも嵐に巻き込まれる。難破してたどりつく先は、ローザリアとは正反対の方角に位置するバルハラント。海岸に漂着した船から降りたアルベルトは、シフと出会って行動をともにすることになるのだ。

←嵐からは生きのびたものの、目的地であるローザリアからは以前よりさらに遠く離れた土地に漂着する。

その後の展開

バルハラント内でのストーリー進行はほぼ１本道だ。マップを手に入れて騎士団領に行くことが目的になる。

バルハラントから騎士団領へ

シフと一緒にいったんガトの村に行き、モンスターの討伐を引き受ける。仕事が終わると騎士団領の地図が手に入り、シフと共にバルハラントを旅立つ。

←シフはたのもしい女戦士。当分は2人のパーティーで冒険することになるぞ。

生きのびたアルベルトに危機が迫る
ローバーン脱出
EVENT NO.36

命からがら逃げてきたアルベルトは、小さな小屋で目を覚ました。旅立つアルベルトを待っているのは、ローバーンの屈強な兵士たちだ。はたして脱出はできるか？

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初　期	アルベルト	な　し	新展開	10,35

イベント発生条件

イスマス城陥落のイベントのあと、目覚めたらモニカと話す。小屋を出ようとすると、モニカがマップをくれる。

アルベルトを救った女

滝から落ちたアルベルトが目を覚ますと、横に１人の女がいる。彼女の名前はモニカ。アルベルトを介抱してくれたのだ。小屋を出ようとすると、彼女はバファル帝国西部のマップをくれるぞ。

➡モニカの小屋は、シナリオの進行具合によっては、重要な出会いの場になることもある。

⬇地図は、これからの冒険にとって絶対に欠かすことのできないものだ。

イベントクリア方法

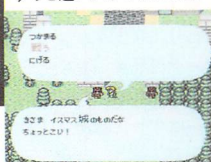
ローバーンの兵士に話すと三者択一。捕まると脱出の時に情報入手。戦っても逃げても結局兵士が追ってくる。

牢屋で不気味な声がする

兵士たちに捕まると牢屋に入れられる。脱け道はすぐに見つかるが、牢を出るときに聞こえる声は、注意して聞いておくべきだ。

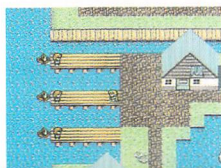
➡シナリオの進み方によって、声の人物の謎が解けることもあるぞ。まずはここから脱出だ。

⬇兵士はそれほど強くないが、勝っても町から出るまでは、ずっと追いかけてくるのだ。

➡兵士は着々と追ってくる。早くローバーンの外に脱出だ。

その後の展開

ローバーンからブルエーレに南下。オービル行きの船で、クリスタルシティへ。

ブルエーレから旅立つ

なんとかブルエーレで逃げ切ったら、クリスタルシティを目指して船に乗ろう。辛く、大きな試練がアルベルトを待っている。

⬅目的地はどこでも自由に選ぶことができる。

卑劣な裏切りの序曲
マスク島の決闘
EVENT NO.37

ホーク専用のイベント。イベントそのものだけでなく、舞台となるエリアもホーク以外のキャラでは行くことができない。独自のストーリー展開が特徴なのだ。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初　期	ホーク	な　し	新展開	な　し

イベント発生条件
ホークでスタートし、サンゴ海からパイレーツコーストに戻ると港で海賊が集会に関する知らせを持ってくる。

パイレーツコーストを牛耳ろうとするブッチャー
ホークでスタートし、パイレーツコーストの港に入ると集会がある。集会所へ行く前に、港の海賊たちからアロン島の情報を聞いておこう。集会では海賊仲間のブッチャーが過激な行動を主張している。同調するとそのまま集会が終わるが、反対するとブッチャーが怒り出し、マスク島で決闘しようと言い出すのだ。

↑サンゴ海でモンスターと戦ったり、船から金を奪ったりして戦力を上げよう。

↓決闘を選ばなければ集会はそのまま終了してしまうことになる。

イベントクリア方法
集会でブッチャーの意見を非難すると決闘になり、マップにマスク島が表示される。帝国軍と戦って脱出する。

はめられた！ 怒りの脱出
マスク島へ行ってみると、ブッチャーの姿はなく、かわりに帝国軍が襲ってくる。ブッチャーが裏切って、ホークの居場所を密告したに違いない。包囲を突破して、一刻も早くパイレーツコーストに戻ろう。ブッチャーにワナにはめてくれたお返しをしなければ。

←襲ってくる帝国軍はローバーンの兵士だ。ブッチャーはローバーン公と手を結んでいるようだぞ。

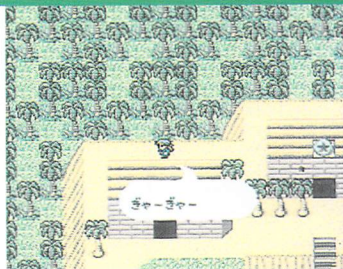
その後の展開
決闘の有無にかかわらず、集会の後サンゴ海に出てから集会場に戻ると海賊たちが襲ってくるようになる。

もう港には帰れない
パイレーツコーストに戻ると、先回りしていたブッチャーの策略で裏切り者はホークだということにされてしまう。集会で決闘にならなかった場合も、海に出て戻ってくると裏切り者の汚名を着せられる。仲間だった海賊たちに襲われ、店も使えない。船を出して、アロン島に向かって出発するより他に道はないのだ。

トカゲ人間たちを救え！

ゲッコ族の解放 38

EVENT NO.38

イベントをクリアすることによって、海賊シルバーの財宝を見つけ出すイベントで役に立つ情報を手に入れることができる。ゲラ＝ハがいれば簡単なイベントだ。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初～中期	ゲラ＝ハ	なし	討伐	39

イベント発生条件

パーティーにゲラ＝ハがいる状態で、ジャングルの地下にいるゲッコ族の長に誘拐事件に関する情報を聞く。

ゲッコ族の長に信用してもらうのだ

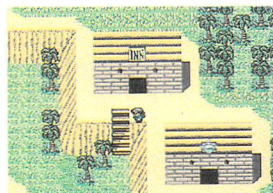
アロン島のジャングルに住むトカゲ人間、ゲッコ族は人間嫌いで有名だ。族長に情報をもらおうとしても、何も話してくれない。ここは同じゲッコ族であるゲラ＝ハに話してもらおう。ホーク以外のシナリオでは、ノースポイントのパブにいることが多いぞ。見つけてパーティーに入れれば、族長の話が聞けるのだ。

←ゲラ＝ハのいない状態で話しかけても、けんもほろろの冷たい反応しか返ってこない。

イベントクリア方法

ウェイプの町で、ゲッコ族が捕えられている場所の情報を聞き、誘拐犯と対決して倒せばイベントクリア。

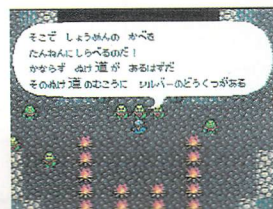
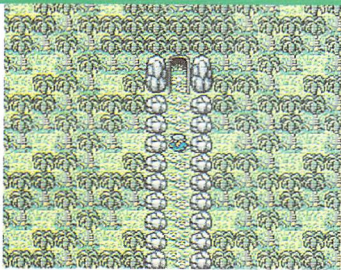
ウェイプの悪徳武器屋を許すな！

族長の話によると、ゲッコ族を誘拐している悪人が南の方にいるらしい。さっそく、南の方にある町へ向かって調べてみよう。パブの主人が重要な情報を知っているぞ。悪人が誰なのかを突きとめて、倒すと捕まっていたゲッコ族が全員開放されて帰っていく。

←小さな港町ウェイプのどこかに、ゲッコ族を誘拐して商売にしている極悪非道な一味がいるのだ。

その後の展開

クリアすると、族長がシルバーの財宝への行き方を教えてくれるようになる。メッセージは何度でも聞ける。

シルバーの財宝の情報が聞ける

あらためてジャングルに戻ると、族長が礼として情報を教えてくれる。シルバーの財宝のありかへの道はけっこう複雑なので、聞いておくととても便利だぞ。

←情報を聞けば、思わぬ隠し通路の場所が明らかになる。迷う心配がなくなるぞ。

2段がまえの迷宮だ

海賊シルバーの財宝

EVENT NO.39

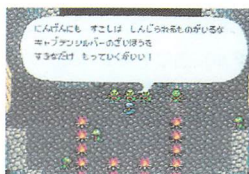
ホークと他のキャラでは、イベントに参加する時期が違う。しかし、全部の財宝を手に入れられるようになるのは、どのシナリオでも中期以降ということになる。

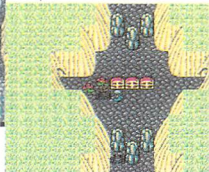
発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初　期	な　し	な　し	アイテム入手	38

イベント発生条件

ジャングルに来れば、いつでも、シルバーの洞窟には入ることができる。ホークならゲーム初期から入れる。

ゲッコ族を救えば抜け道がわかる

名高い海賊キャプテンシルバーがアロン島に隠したという財宝は、ジャングルの奥深くの、洞窟に眠っている。道がかなりわかりにくいが、誘拐されたゲッコ族を助け出してやれば、行き方を教えてもらえるぞ。もちろん自力で道を探し出しても、ストーリーに支障は起きない。

↑通路に抜け道があることを教えてくれる。情報がなくても通れるぞ。

↓洞窟のあちこちに宝箱が置かれている。

イベントクリア方法

2匹のドラゴンを倒して、財宝とデステニィストーンを手に入れれば、イベントを完全にクリアしたことになる。

ドラゴンが守っている宝箱に気をつけろ

洞窟の内部に、ドラゴンが宝を守っている場所が2つある。どちらかにデステニィストーンがあるのだが、ＨＰが500はないと勝てないぞ。

ホークは特に危険だ

ホークのシナリオで、初めにここに来た時はドラゴンには勝てない。一度脱出し、パーティーの戦力をじゅうぶんに上げて戻ってこよう。

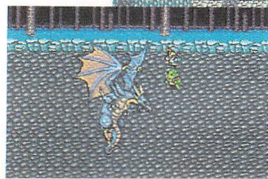
その後の展開

アロン島でこの後起きるイベントは、ピラミッドの探索だけ。

古文書を忘れないように

ジャングルの地下にいるゲッコ族の中に、『古文書』というアイテムを売っている者がいる。ピラミッドに入ってムーンストーンを手に入れる時に欠かせないアイテムだ。ホークのシナリオなら買うことができる。他のキャラはゲッコ族に情報を聞いてから、ホークを探して仲間にし、『古文書』を手に入れよう。

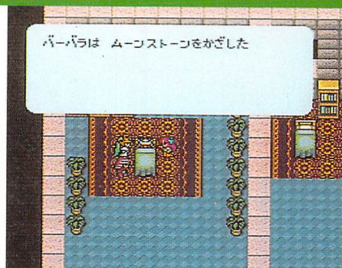
→ドラゴンと戦うなら、その前にセーブしよう。

↓6人パーティーで、全員のＨＰが500はないと全滅するかも。

ムーンストーンを手に入れろ

ピラミッドの奥へ

EVENT NO. 40

普通にプレイしている時はデステニィストーン入手だけが目的のイベントだが、前にメルビルに立ち寄ったことがあるのなら、皇帝の病気を治すためにも必要になる。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
中　期	ホーク・クローディア	アムトのシンボル エリスのシンボル	アイテム入手	30, 31

イベント発生条件

メルビルでムーンストーンの所在に関する情報を聞き、古文書を解読して必要なアイテムを調べ、入手する。

『2つの月の神殿』の謎を解け

メルビルの図書館で、「ムーンストーンは『２つの月の神殿』にある」という情報が聞ける。アロン島のピラミッドこそ『２つの月の神殿』なのだ。ただし、そのまま行っても中には入れない。内部に入る方法は、ホークがゲッコ族から買い入れた古文書に書かれている。他のキャラはホークを探し出そう。

←『古文書』がなければ、情報の意味がわからないのだ。

イベントクリア方法

『アムトのシンボル』『エリスのシンボル』を入手して、ピラミッド内部へ。ムーンストーンを入手して脱出する。

メルビル→北エスタミル→まよいのもりと回って歩く

古文書はメルビルの図書館で解読できる。後は必要なアイテムをそろえればいいわけだ。２つのアイテムのうち１つは、古文書に書いてある神殿で手に入る。もう１つのほうは、神殿やメルビルで得た情報を参考にして見つけよう。アイテムがそろったら、ピラミッドに入ってムーンストーンを取れる。

←オウルが森にいるうちは、アイテムは入手できない。

↑ピラミッドはジャングルの東にある。町まで遠いので回復アイテムを忘れないように。

その後の展開

『皇帝の奇病』のイベントが発生中なら、メルビルに戻って終了。

メルビルで皇帝の病気を治せ

バファル皇帝にかけられた呪いを解くためにムーンストーンを探していた人は、さっそくメルビルに戻ってイベントを終了させよう。皇帝の病気を知らなかった人も、メルビルに行ってみてもいい。そのまま持っていてもかまわないぞ。

強敵を避けて進もう

恐竜世界の財宝

EVENT NO. 41

財宝探しと恐竜の卵探しという2つのイベントがある。グレイのシナリオでは最初のイベントだが、クリアしなくてもゲームの進行にはもちろんさしつかえない。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
初　期	な　し	な　し	アイテム入手	な　し

イベント発生条件

条件は特にない。グレイのシナリオでスタートするか、メルビルからジェルトンに到着すると発生する。

情報はていねいに集めよう

リガウ島の草原地帯には、財宝の眠る洞窟がある。うまく手に入れるには、ジェルトンの町で、全部の人から情報を集めることだ。「恐竜は深い穴には住んでいない」という情報と「花園の穴が深い」という情報が手に入れば、どの穴をめざせばいいのかはすぐにわかるぞ。

↑恐竜に取り囲まれた時にセーブすると、全滅を繰り返すハメに。

↓町で得られる情報を総合して考えるのだ。

イベントクリア方法

モンスターが守る宝箱を2つ取ればクリアだ。地下3階へ通じる隠し通路は、地下2階の宝箱の近くにあるぞ。

恐竜の巣穴には近づくな

草原には恐竜の巣穴があちこちにある。恐竜は相当な強敵なので、巣には近づかないほうがいい。花がかたまって咲いている場所を探そう。「花園の穴」は必ず近くにあるはずだ。中に入って、財宝を手に入れたらジェルトンに戻ろう。

↓恐竜の足跡をたどっていくと、卵のある場所へ行ける。恐竜と戦えるだけの体力があるパーティーは卵探しにも挑戦しよう。

←財宝がある洞窟の内部には、恐竜は出現しない。安心して宝箱を探そう。

その後の展開

グレイでスタートした場合、パーティーの仲間と別れるイベントへ続く。

グレイのシナリオはイベントがある

グレイのシナリオでは、財宝を手に入れてから船に乗り、メルビルに行くと仲間と別れることになる。

↓宝箱は全部開けなくてもいい。

火山の支配者が住む

トマエ火山の迷宮

EVENT NO. 42

スカーブ山のイベントと密接な関係を持っている。モンスターの数が異常に多いので、パーティーの体力にはいつも気を配っておかないと苦戦するかもしれない。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
中　期	な　し	な　し	アイテム入手	8,13,29

イベント発生条件

タイニィフェザーの依頼を受ければ、トマエ火山には行けるようになる。受けなくても中後期には自然発生する。

ジェルトンをおおいつくすモンスター

ジェルトンにやって来てみると、町中にモンスターか出現している。狭い場所なので戦闘は避けにくいが、町の店、宿屋などはちゃんと営業しているのでそれほど危険ではないぞ。情報を集めてみると、トマエ火山に原因があるようだ。マップに表示された火山に行ってみよう。

↓町の入口付近は特に狭くなっているぞ。

↑店のある場所を覚えていないと、大勢の敵に取りかこまれてしまう。

イベントクリア方法

トマエ火山まで行き、一番奥にいるフレイムタイラントに会う。戦って倒すか、『アイスソード』を渡せばクリア。

近道を作れ

道が狭く、モンスターの大群がひしめく火山内部を進んでいこう。道をふさいで動かないモンスターを倒すと、奥へ進む近道ができるぞ。

フレイムタイラントとの交渉

火山の主フレイムタイラントは、水竜やアディリスと同じように依頼をしてくる。戦ってもいいが、依頼を受ける方が危険は少ないかも。

その後の展開

交渉の結果によって、ジェルトンの状況が変化する。

ジェルトンの運命も決まる

ジェルトンの町は火山から出てきたモンスターによって大混乱になっているが、フレイムタイラントとの交渉で状況が変わるのだ。交渉を成立させて依頼を受ければ町のモンスターは消える。しかし戦って倒してしまうと、モンスターは消えずに出現し続けるぞ。

↑入口のすぐ近くに、フレイムタイラントの居場所への近道がある。

↓赤い溶岩の中にも入れる。敵の姿が見分けづらいので、周囲をよく見ながら進もう。

地の底にある死者の国

冥　府

EVENT NO.43

ゲーム終盤のヤマ場となるイベント。クリアの方法を決める選択肢がユニークだが、進むのが非常に大変。パーティーの戦力が上がっていないと苦しむだろう。

発生時期	必要キャラ	必要アイテム	イベント種類	関連イベント
後　期	な　し	な　し	アイテム入手	42

イベント発生条件

冥府に関する情報を聞いて、フレイムタイラントと交渉して通してもらう。あるいは、戦って倒し、奥へ進む。

フレイムタイラントの背後に進め！

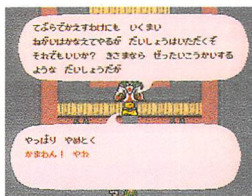
トマエ火山の最深部にいるフレイムタイラントの背後に、さらに地底へと続く通路がある。この先は冥府。光の神エロールと戦い、降服した神デスの支配している死の世界だ。冥府についての情報は意外な人物から聞けるのだが、ストーリーの展開によっては情報が得られない。いずれにしても、フレイムタイラントを倒すか、どいてもらって入ろう。

←冥府の情報を聞いているのなら、先へ進む以外にないのだ。

イベントクリア方法

奥にいるデスと会話し、戦うか交渉する。会話の進め方によっては、最終目的地の情報も手に入れられる。

辛くきびしい選択を迫られる

冥府に行く目的は、強力なアイテムを入手することにある。しかし、冥府の情報が手に入らない時には別の場所に行くことができ、アイテムを得られるのだ。冥府に来なければならなかった場合はデスと交渉するか戦うことになる。どちらにしても、パーティーの受けるダメージは大きいぞ。

←デスは伝説の三悪神の一人。アイテム入手には相応の犠牲が必要になるぞ。

その後の展開

十分にパワーアップしたなら最後のダンジョンに向かおう。不十分だと思ったら、戦闘を繰り返してから挑戦だ。

やり残したイベントはないか？

アイテムを入手すれば、ストーリーもいよいよ大詰め。最終の目的地へ向かうのだ。場所がわからないのなら、いろいろな地点を回ってみよう。必ずどこかに入口がある。

←情報入手のためにも、デスとは戦うより交渉しよう。

Extra Data 2

デステニィストーン所在一覧

★力を秘めた運命の石のありかはここだ

デステニィストーンの真の力は、装備した者を相反する力より守ること。『火のルビー』を装備すれば、水の術法のダメージが減るという具合だ。メルビル図書館の書物によると、現在はマルディアス中に散っているらしい。その所在について、もう少し詳しい情報を伝えておこう。なお、デステニィストーンを全部揃えなくても最後の敵を倒すことは可能だ。

デステニィストーン	場所	解説
火のルビー	バイゼルハイム	バイゼルハイム城主である、騎士団付きの魔術士フラーマが守る。最終決戦に臨むとき渡してくれる。
水のアクアマリン	クリスタルレイク	ローザリア国王カール3世の祖先が隠した。皇太子ナイトハルトが探すようアルベルトに命ずる。
土のトパーズ	カクラム砂漠	地底人たちが守っているらしい。周囲は激しい流砂が渦を巻いているので取りに行くのは困難だ。
風のオパール	アロン島	詳しくはわからないが、ある海賊が隠したとされる。強力なモンスターが守っているとの噂もある。
光のダイヤモンド	消失	クジャラートとローザリアの戦争により失われた。サルーイン復活の原因になったと言われている。
闇のブラックダイヤ	消失	フロンティアの北の海深くに眠っていたが、復活したサルーインのしもべたちによって破壊された。
気のムーンストーン	二つの月の神殿	古文書にそのありかと入手法が詳しく記されている。かけられた呪いを解くのにぜひとも必要だ。
邪のオブシダン	凍った城	凍りついた湖の底の城に眠る。強力な剣の柄にはめ込まれており、邪神もその剣をほしがっている。
魔のエメラルド	魔の島	魔の島に住むウェイ=クビンという魔道士が隠し持っている。不老不死の研究に使っているらしい。
幻のアメジスト	フロンティア	フロンティアを訪れた吟遊詩人がかつて持っていた。彼の話では、現在人手に渡っているとのこと。

INDEX

『ロマンシング　サ・ガ』では、行けるところにはすぐに行ってみる、というのが大事だ。人名やアイテム名から、すぐにページが引けるようになっている。なお、イベント名は載せていないので、16ページのイベントリストを見てほしい。

あ

アースハンド……41, 49
アースヒール……41, 49
アーマーブレス……31, 43, 47, 67
アイアンアーマー……47, 55
アイアンシールド……47, 55
アイアンソード……53, 55
アイアンヘルム……51, 57
アイシャ……41, 89, 91
アイスジャベリン……29, 45, 49, 65
アイスソード……87
アクアマリン……85, 117
アクス……53, 59, 67
アサシンギルド……82
アディリス……102
アフマド……30, 31, 80
油地獄……27, 37, 49, 55, 61
雨雲の腕輪……81, 102
アムトのシンボル……113
アメジスト……76, 117
アルツール……34
アルベルト……34, 39, 108, 109
イスマス……38
癒しの水……27, 37, 49, 55, 61
インビジ……61
ウインドバリア……29, 45, 49, 65
ウエイ＝クビン……88
ウェイプ……66
ウエストエンド……24, 74, 78
ウェポンブレス……31, 43, 47, 67
ヴェルニーアーマー……29, 37, 69
ヴェルニーシールド……29, 37
ヴェルニーソード……31, 37
ヴェルニーの小手……37, 69
ヴェルニーの弓……27, 37
ヴェルニーヘルム……29, 37, 69
ヴェルニーレイピア……31, 37, 65
ウォーターガン……27, 37, 49, 55, 61
渦潮……61
ウロ……42, 43
エストック……35, 65
エナジーボルト……31, 43, 47, 67
エメラルド……88, 117
エリスのシンボル……113
エレメンタル(風)……29, 45, 49, 65
エレメンタル(土)……41, 49
エレメンタル(火)……29, 49, 53, 71
エレメンタル(水)……27, 37, 49, 55, 61
オイゲンシュタット……50, 51, 94
オウル……62, 104
オービル……32
大弓……27, 61, 69
オールドキャッスル……92
オパール……117
オブシダン……117
オブシダンソード……98

か

ガーディアンリング……31, 37, 51, 61
ガーラルアーマー……29, 57
ガーラルアクス……31, 57, 67
ガーラルスピア……29, 43, 57
ガーラルソード……31, 57
ガーラルの小手……57
ガーラルフレイル……25, 57
ガーラルヘルム……29, 57
カクラム砂漠……41, 91, 117
火幻術……51, 61, 69
火神防御輪……86
風の術法……72
風の素……29, 49, 61
カタコーム……77
ガトの村……52, 53
カモフラージュ……41, 49
ガラハド……35, 87, 106
ガレサステップ……40, 89, 90
皮の帽子……25, 41, 59
騎士団の鍵……96
騎士団領……94
傷薬……25, 27, 29, 33, 41, 45, 47, 53, 55, 57, 59, 65, 67, 69, 71
北エスタミル……30
北の村……74
キック……31, 37, 41, 47, 51, 69, 71
気の素……29, 31, 37, 41, 43, 47, 51, 69, 71
吟遊詩人……76
クイック……31, 43, 47, 67
鎖の小手……33, 45
クジャラート……26
クリスタルシティ……36
クリスタルレイク……117
グレートソード……29, 61
グレイ……71, 99, 101, 106, 107
クローディア……63, 99, 101, 104, 107, 113
ゲッコ族……68
ゲラ＝ハ……65, 111
幻霧術……51, 61, 69
幻影魅力術……51, 61, 69

幻体戦士術 …………… 51, 61, 69
幻の素 ………………………… 27
高級傷薬…… 25, 29, 31, 33, 37, 41
45, 51, 53, 55, 57
59, 61, 65, 67, 71
こおった城…………………… 117
コールドウエポン … 29, 45, 49, 65
ゴールドマイン ……………… 58
ゴドンゴ ……………………… 68
古文書 ………………… 112, 113
コンスタンツ ……………… 95, 96

さ

最高の傷薬 …… 25, 31, 33, 37, 41
45, 47, 53, 57, 59
61, 67, 69, 71
サンゴ海 ……………………… 64
ジェルトン …………………… 70
シフ ……………………… 53, 97
ジャミル ……………………… 29
ジャン ………………………… 63
ジャングル …………………… 67
ジュエルビースト …………… 79
シルベン ……………………… 62
睡夢術 ………………… 51, 61, 69
水竜 ……………………… 79, 81
スカーブ山 …………………… 86
スケイルメイル …………… 29, 65
スターソード ………………… 61
スターファイア ……………… 61
スターライトウェブ………… 61
スターライトウォール……… 61
スチールアーマー ………… 35, 61
スチールヘルム ……… 35, 61, 67
スティールソード ………… 35, 61
スピア …………………… 43, 51
スペルエンハンス … 31, 43, 47, 67
スロウ …………… 31, 43, 47, 67
精神波 ………………………… 37
精神法 ………………………… 37
聖杯 …………………………… 77
生命波 ………………………… 37
石化を解く …………… 29, 47, 55
セケト宮殿………………… 26, 81
セルフバーニング …… 29, 49, 53
71
草原 …………………………… 71

た

ダイヤモンド ………………… 117
ダイヤモンドアーマー …… 41, 49
ダイヤモンドウエポン …… 41, 49
ダイヤモンドスピア ……… 41, 49
タイニィフェザー …………… 86
タラール族………………… 40, 90
タルミッタ …………………… 26
チェーンヘルム ……… 33, 45, 71
チェーンメイル ……… 33, 45, 71
力の水 ………………… 27, 37, 49
55, 61

地底人 ………………………… 91
長老 …………………………… 41
土の素 ……………… 27, 37, 43, 49
ディアナ ……………………… 39
テオドール………………… 94, 96
デス …………………………… 116
鉄の小手…………………… 51, 55
毒消しの水 …………… 27, 37, 49
55, 61
図書館 ………………………… 60
トパーズ……………………… 117
トマエ火山 …………………… 70

な

ナイトハルト ………… 37, 85, 89
ニーサの祭壇 ………………… 90
ニューロード ………… 34, 36, 75
78
ノースポイント …………… 44, 45

は

ハードレザーアーマー …… 27, 41
65
バーバラ…………………… 25, 76
バイゼルハイム ……… 48, 49, 95
96, 117
パイレーツコースト………… 64
ハインリヒ …………………… 95
鋼の小手…………………… 35, 61
破幻術 ………………… 51, 61, 69
破邪法 ………………………… 37
バスタードソード …… 25, 45, 47
パトリック …………………… 99
バトルアクス ………… 35, 61, 67
羽 ……………………………… 86
疾風の靴 ……………………… 86
ハルーン…………………… 27, 81
バルハラント ……………… 52, 53
ハルベルト ………………… 37, 43
パンチ …………… 31, 37, 41, 47
51, 69, 71
万能薬 …………… 29, 31, 37, 41
47, 51, 55, 61
69, 71
バンパイア …………………… 77
ヒールライト ………………… 61
光の素 ………………… 29, 43, 61
火の鳥 ………………… 29, 49, 53
71
火の素 ………………………… 31
ファイアウエポン …… 29, 49, 53
71
ファイアウォール …… 29, 49, 53
71
ファイアボール ……… 29, 49, 53
71
ファラ ………………………… 80
二つの月の神殿 ……………… 117
ブッチャー ………………… 64, 110
吹雪 …………………… 29, 45, 49

フラーマ ……………… 94, 95, 96
ブラウ ………………………… 62
ブラックダイヤ ……………… 117
フラッシュ …………………… 61
ブラッドフローズ …29, 45, 49, 65
ブルエーレ …………………… 56
フレイムタイラント …… 115, 116
フレイル…………………… 35, 47
ブロンズアーマー …………… 53
フロンティア ……………… 24, 117
ヘルファイア ……… 29, 49, 53, 71
ホーク …………… 65, 110, 113
防御法 ………………………… 37
北東の村 ……………………… 75

ま

マジカルシェルター…… 31, 37, 47
61
マジックヒール ……… 31, 43, 47
67
マスク島 …………………… 27, 65
魔の島 ………………… 32, 33, 88
117
魔の素 ……………………… 29, 43
迷いの森 ……………………… 62
マラル湖 ……………………… 81
水の素 ……………………… 31, 49
南エスタミル ………………… 28
ミリアム……………………… 106
ミルザブール ………… 46, 47, 94
ムーンストーン ………… 113, 117
夢想法 ………………………… 37
メイス ……………………… 51, 71
冥府 …………………………… 116
メルビル ……………………… 60
モニカ ……………… 101, 109

や

焼きつくす…………………… 49
弓 ……………………… 27, 41, 53

ら

雷幻術 ………………… 51, 61, 69
ライト ………………………… 61
ライトニング……… 29, 45, 49, 65
ラファエル …………………… 94
リフレッシュドリンク
…… 25, 27, 31, 33, 37, 41, 45, 51
53, 57, 59, 61, 65, 67, 69, 71
リングメイル ……………… 25, 33
ルビー ………………………… 117
レイピア…………………… 35, 43
レインコール … 27, 37, 49, 55, 61
レザーグラブ ……………… 41, 59
ローザリア …………………… 30
ローザリア北部 ……………… 40
ローバーン ………… 54, 55, 109

わ

腕力法 ………………………… 37

Romancing Sa·Ga

ロマンシング サ・ガ

▶徹底攻略編

監修	株式会社スクウェア
編集	キャラメル・ママ
Directors	平田裕介　松本常男
Editor	山口浩之
Co-Editors	原口一也 神子島整 早瀬竜太郎 梶野秀介 永堀善和 佐藤雅彦 川野貴美子
Editorial Staffs	石田綾子　吉田永子
Data Coordinators	惣水清貴　平田佳
Data Producer	河津秋敏
Art Director	バナナ・グローブスタジオ
Design & Layout	島田英明(バナナ・グローブスタジオ) 亀谷哲也(青木デザイン事務所) 塚越勇(遊デザイン室)
Illustlators	小林智美　半井啓　大山恵(キャラメル・ママ)
NTT Publishing Co.,Ltd	池田光政 原田淳子
Photo	オリオンプレス
Special Thanks	井上敏行　井上信行　北瀬佳範　小久保啓三＆SQUARE'S

発　行　1992年2月14日初版　1992年4月6日3刷
発行人　宇都宮健一郎
発行所　NTT出版株式会社
東京都港区芝5-3-2 芝第1ビルディング　☎03-5484-4060
印刷所　大日本印刷株式会社

ISBN4-87188-152-0 C0276

ゲーム内容に関するご質問には一切お答えできません